BIBLIOTECA JACKSON

Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo-V-Bis
I.P.

AUTUNNO-INVERNO '85/86

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

INFORMATICA: LINGUAGGI

37 F. Waldner

IMPARIAMO IL PASCAL

Consigli, problemi, esercizi per l'autoapprendimento del Pascal. Divulgazione senza pedanterie.
162 pagine

SOMMARIO

Come si scrive in Pascal - Il programma e le dichiarazioni - Gli statement di assegnazione - Gli statement di ripetizione - Gli statement logici - I dati strutturati: generalità - Il tipo array - Il tipo record - Il tipo set - Il tipo file - Il tipo pointer - Le procedure e le funzioni - Procedure ricorrenti input ed output - I diagrammi di struttura.

Cod. 501A **L. 11.500**

39 P. Le Beux

INTRODUZIONE AL BASIC

Tecnica e pratica in un libro che costituisce un completo corso di Basic.
314 pagine

SOMMARIO

Generalità sul linguaggio Basic - Gli elementi di base del linguaggio - Gli elenchi, le tabelle - Le funzioni, i sottoprogrammi - Il trattamento degli archivi in Basic (file) - Il trattamento grafico in Basic - Le istruzioni specifiche di alcuni sistemi Basic.

Cod. 502A **L. 25.000**

42 K. Jensen - N. Wirth

PASCAL MANUALE E STANDARD DEL LINGUAGGIO

Dagli autori del Pascal, il "Libro" sul Pascal.
186 pagine

SOMMARIO

Notazione e vocabolario - Il concetto di dato - Intestazione del programma e sezione di dichiarazione - Il concetto di azione - Tipi scalare e sottocampi - Generalità sui tipi strutturali - I vettori - Tipi record - Tipi set - Tipi flusso (file) - Tipi puntatore - Procedure e funzioni - Ingresso e uscita - Pascal 6000-3.4.

Cod. 500P **L. 11.500**

55 M. Plouin

PROGRAMMARE IN BASIC

Caratteristiche e peculiarità del Basic su: Apple, PET, TRS 80.
94 pagine

SOMMARIO

Le variabili - Funzioni - Logica di svolgimento di un programma - Dialogo con la macchina - Funzioni speciali - Effetti grafici ed altri - Preparazione dei programmi - Codice ASCII e caratteri speciali - Calcolo binario ed esadecimale - Esempi di programmi.

Cod. 513A **L. 8.000**

59 D.J. David - J.-L. Deschamps

PROGRAMMARE IN PASCAL

Tutti i vantaggi di un linguaggio sempre più importante e diffuso.
208 pagine

SOMMARIO

La programmazione strutturata - Sguardo d'insieme sul linguaggio Pascal - Istruzioni sequenziali - Istruzioni di strutturazione - Tipi di dati - Procedure e funzioni - File sequenziali - Gestione dinamica dei dati - Conclusioni: il punto sul Pascal - Programmazione strutturata in Basic - Il Pascal UCSD, il Pascal CBM.

Cod. 514A **L. 16.000**

60 J. Boisgontier

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE VOL. I: METODI PRATICI

Il Basic microsoft, dai metodi pratici di gestione dei file ai messaggi di errore.
164 pagine

SOMMARIO

Il BASIC microsoft - I file nel BASIC microsoft - Metodi pratici - Richiami sul BASIC - Messaggi di errore - Tabella dei codici ASCII - Elenco dei programmi.

Cod. 515H **L. 11.000**

61 P. Le Beux

INTRODUZIONE AL PASCAL

Per conoscere, capire, usare un linguaggio moderno e potente.

484 pagine

SOMMARIO

Algoritmi e concetti generali sulla programmazione - Gli elementi fondamentali del linguaggio - I dati strutturati in Pascal: vettori ed insiemi - Le funzioni e le procedure - Il trattamento grafico in Pascal - Le estensioni del Pascal sui microcalcolatori - Creazione e messa a punto dei programmi in Pascal.

Cod. 516A **L. 34.000**

63 R. Farabone - R. Doretti

DAL FORTRAN IV AL FORTRAN 77

Per chi deve programmare a livello tecnico scientifico e vuole approfondire le conoscenze del linguaggio.

266 pagine

SOMMARIO

L'utilità dell'informatica - Come disegnare un programma con il metodo "topdown" - Lo standard del linguaggio FORTRAN IV - Lo standard del linguaggio FORTRAN 77 - Alcune considerazioni sulla programmazione strutturata e sugli strúmenti matematici propri della programmazione tecnico-scientifica.

Cod. 517P **L. 18.000**

INFORMATICA: LINGUAGGI

81 P.M. Chirlian

IL BASIC PER TUTTI

Un facile testo propedeutico indirizzato a coloro che, attraverso il Basic, si vogliono familiarizzare con la programmazione e, più in generale, con i calcolatori.
240 pagine

SOMMARIO

Le operazioni aritmetiche - Gli statement di ingresso, di uscita, di controllo - Procedure cicliche - I vettori - I sottoprogrammi - Trattamento dei caratteri alfanumerici - Messa a punto dei programmi - Le operazioni su vettori e matrici - Gli archivi di dati.

Cod. 525A **L. 17.500**

86 G. Baisini - G.F. Baglioni

FORTH

Come e perché – dopo essersi affermato in campo scientifico e industriale – il Forth è sempre più usato anche come linguaggio dei personal computer.
160 pagine

SOMMARIO

Origini del FORTH - Definizione di nuove parole - Funzionamento della stack - Particolari istruzioni legate alla stack - Memorizzazione di numeri - Operazioni matematiche - Manipolazioni della memoria - Le variabili e le costanti - I cicli - Suono, grafica, colore.

Cod. 527B **L. 12.500**

112 J. Boisgontier

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE VOL. II: PROGRAMMI

Le tecniche di accesso e di ricerca, gli algoritmi di ordinamento, come si lavora su un file direttamente a video... Un manuale pratico per professionisti e manager.
164 pagine

SOMMARIO

File ad accesso diretto: inizializzazione, cancellazione, uso - Accessi per chiave: ricerca sequenziale, su tabella, Mash - Metodi di ordinamento - Gestione del video - Programmi - Appendici.

Cod. 516H **L. 15.500**

139 M. Sangiorgio

MANUALE DI BASIC

Un libro per parlare in Basic con i nove personal più diffusi: TI 99/4A, VIC 20, CBM 64, ZX81, ZX SPECTRUM, MZ 700, IBM PC, M 20, APPLE.
480 pagine

SOMMARIO

Operatori, costanti, variabili, matrici - Comandi di uso comune - Ritorno al BASIC - Video - Editing di un programma - Funzioni - Variabili di sistema - Grafica, colore, suono - File - Gestione degli errori - La stampante plotter SHARP MZ 731.

Cod. 534A **L. 45.000**

155 M. Di Vizio - E. Baldi

LOGO POTENZA E SEMPLICITÀ

Il linguaggio della tartaruga, per Apple, C64 e Atari.
216 pagine

SOMMARIO

Grafica - Procedure e sottoprocedure - Costanti, variabili, liste - Cicli: test e recursione - Operazioni numeriche - Cerchi, parabole ed ellissi - Il LOGO su Commodore 64, Apple e Atari.

Cod. 509A **L. 20.500**

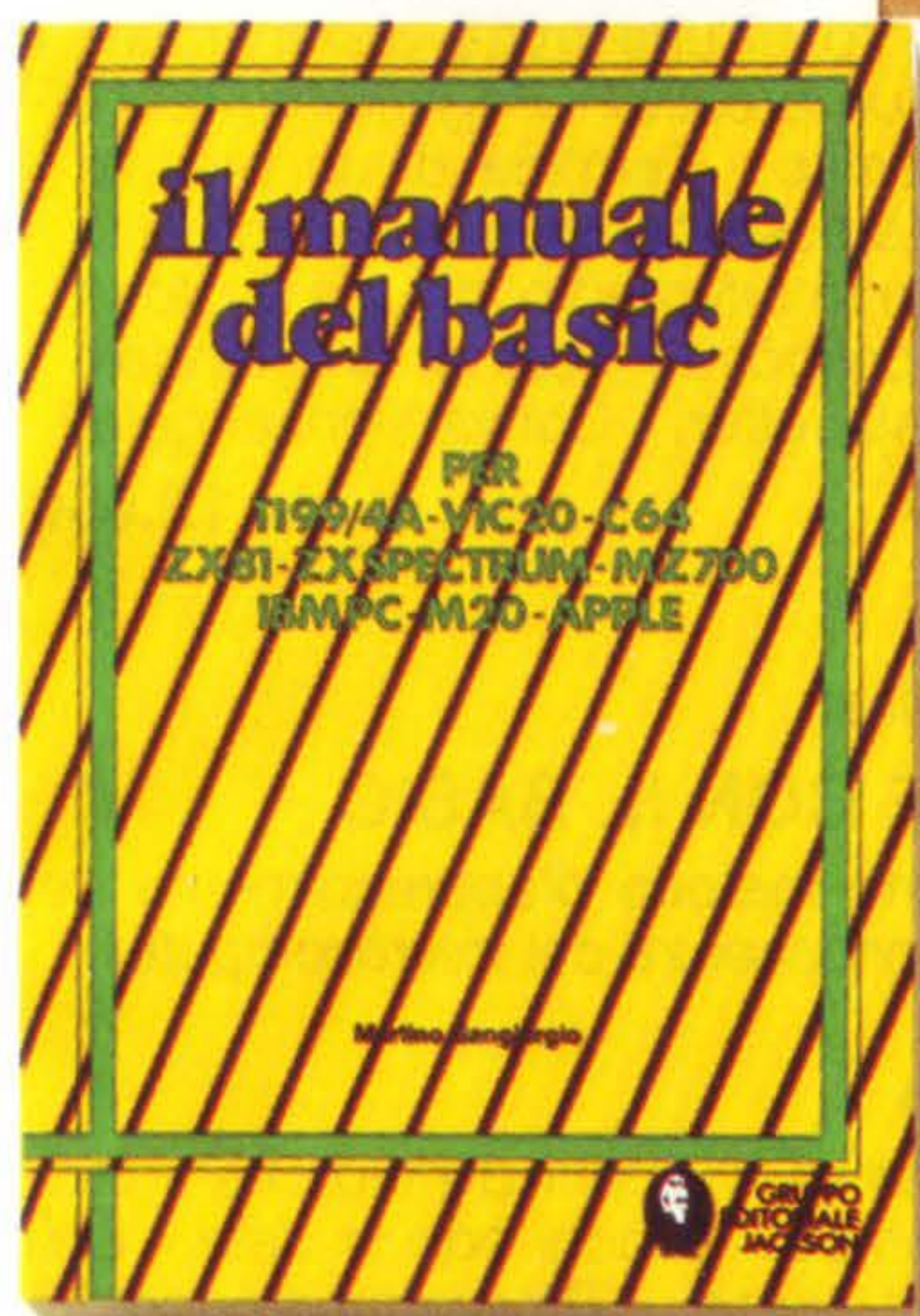
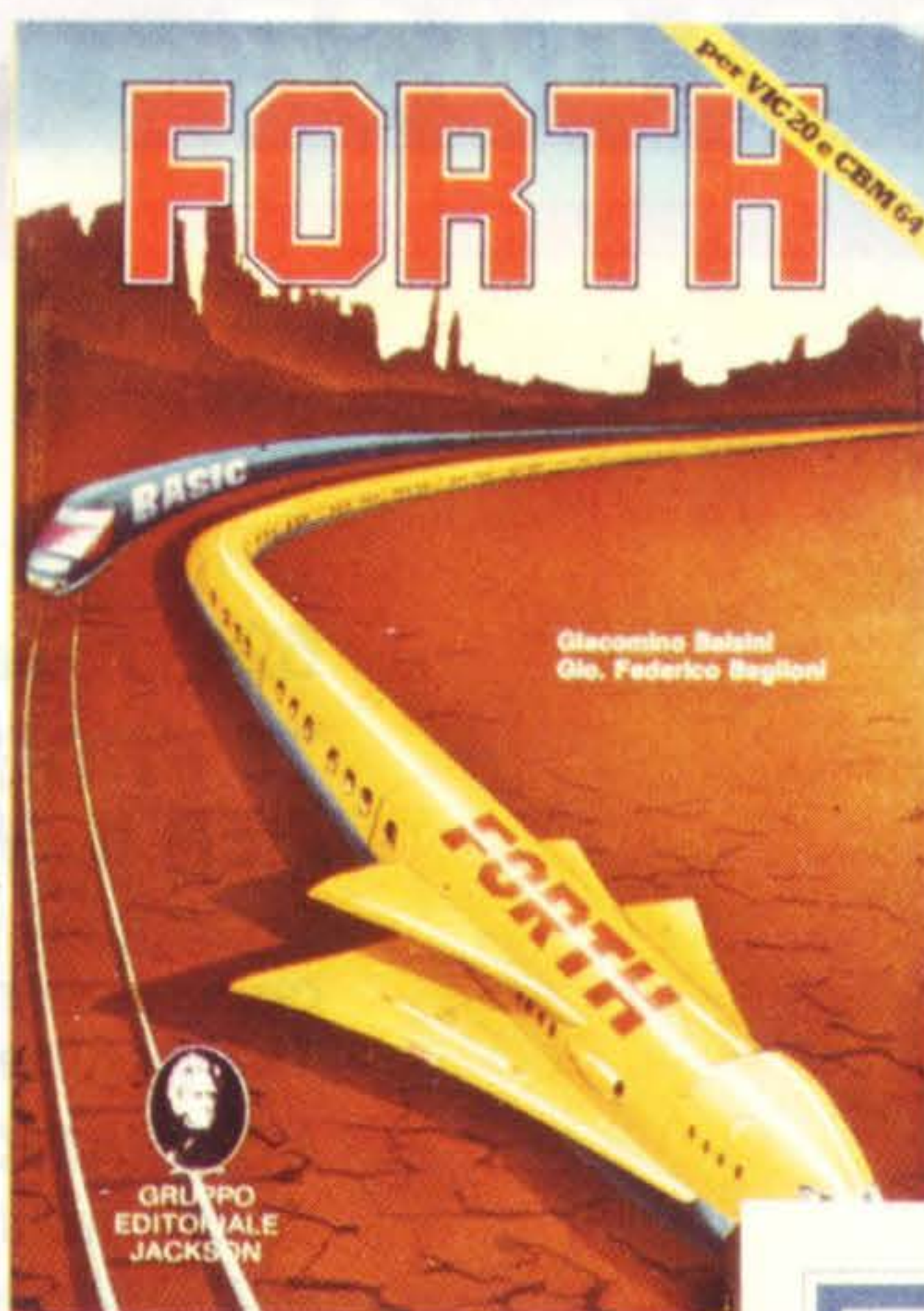
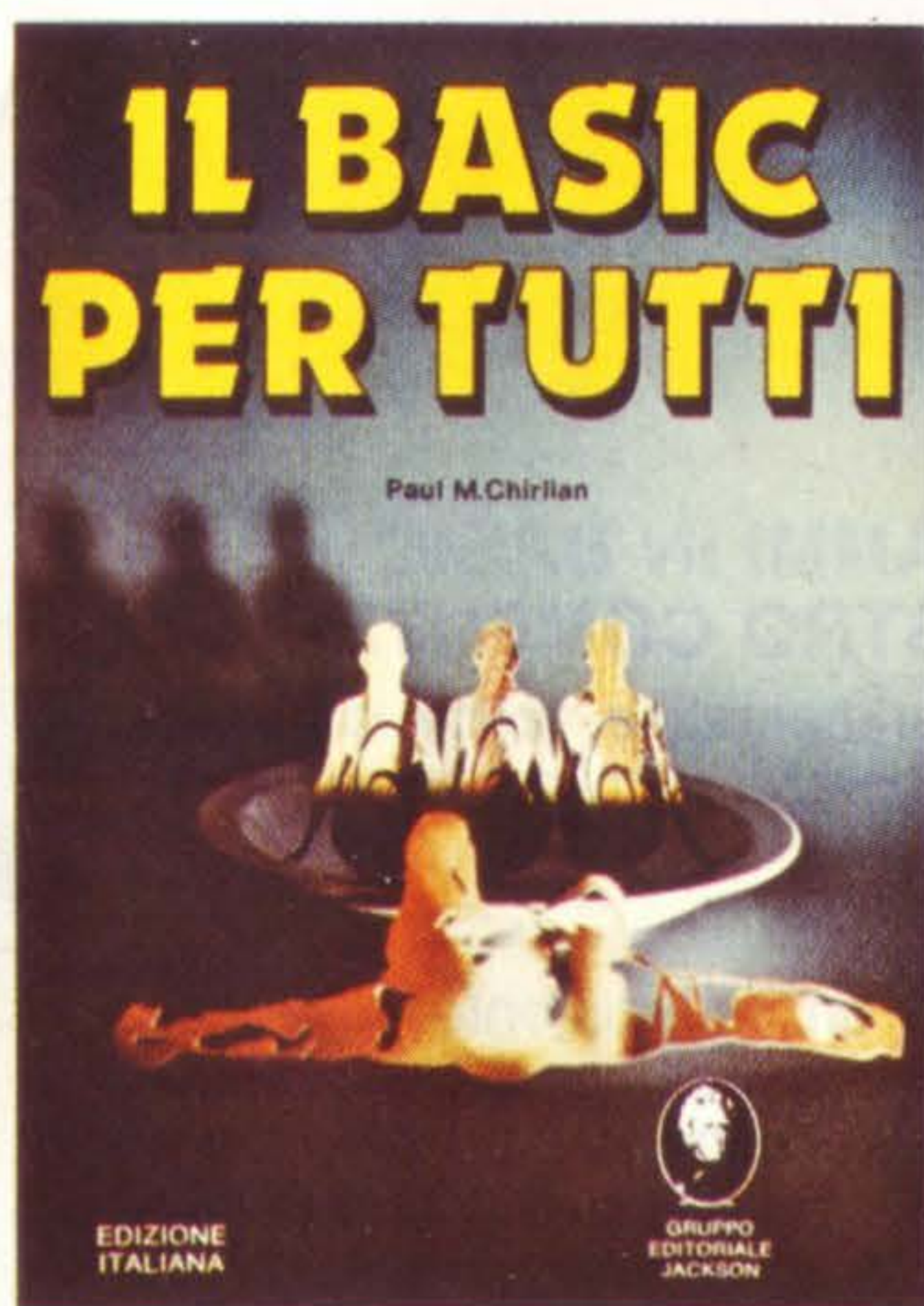
163 J. Boisgontier

IL BASIC DALLA A ALLA Z

Un manuale di riferimento e una guida alla programmazione per il linguaggio più diffuso sui personal computer.
175 pagine

SOMMARIO

Generalità sul BASIC - Caratteristiche del BASIC Microsoft 5 - Programmi esemplificativi: elaborazione di stringhe, ordinamenti, liste e puntatori, file sequenziali, ricerca e inserimento.

Cod. 533A **L. 17.000**

195 D. Gianni - C. Tognoni

MSX: IL BASIC

Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.

216 pagine

SOMMARIO

Tecnici di programmazione - Diagrammi a blocchi, programmazione strutturata - Algoritmi - Il calcolatore: tastiera, video e registratore - L'editor di schermo e i tasti di controllo - Il BASIC MSX - Programmi - Sistemi di numerazione binaria, ottale, esadecimale e rappresentazione dei dati in memoria.

Cod. 417D **L. 20.500**

INFORMATICA: PROGRAMMI

56 K.L. Bowies

SOLUZIONE DI PROBLEMI CON PASCAL

Un approccio sistematico alla soluzione di problemi col calcolatore e un modo garantito di imparare a programmare.
450 pagine

SOMMARIO

Procedure e variabili - Controllo dell'evoluzione dei programmi, ripetizione - Lavorando con i numeri - Gestione di programmi con strutture complesse - Immissione di dati - Strutture dati base - Emissione controllata - Ricerca - Ordinamento: I algoritmi semplici - Ordinamento: Il QUICKSORT - Differenze tra Pascal UCSD e lo standard - Glossario.

Cod. 512P **L. 28.000**

58 L. Poole

PROGRAMMI PRATICI IN BASIC

Programmi di tipo finanziario, matematico, scientifico, manageriale... già pronti e sperimentati.
200 pagine

SOMMARIO

Reddito medio - Valore corrente di un Buono del Tesoro - Calcolo dell'interesse di obbligazioni - Interesse continuo composto - Valore netto presente di un investimento - Flusso di cassa non uniforme - Analisi degli investimenti sindacali - Ripartizione di quote - Quota interna di ritorno - Amministrazione finanziaria - Controllo dei libri - Bilancio di casa - Metodo critico Path (CPM) - Pert - Teoria delle code - Analisi di Markov - Analisi non lineare di breakeven - Analisi con la matrice dei vantaggi - Decisione di Bayes - Quantità economica di una produzione.

Cod. 550D **L. 12.500**

62 L. Poole

75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER

Programmi sperimentati e pronti da usare, oppure da rielaborare, ampliare, modificare.
196 pagine

SOMMARIO

Valore futuro di un investimento - Deposito regolare - Minimo investimento per prelievi - Tasso di interesse nominale ed effettivo su un investimento - Tabella dell'interesse guadagnato - Quota di deprezzamento - Ammontare del deprezzamento - Valore risparmiato - Sconto di una tratta commerciale - Capitale su un prestito - Pagamento regolare di un prestito - Termine di un prestito - Quota di interesse annuale su un prestito - Tabella di ammortamento di una ipoteca - Area di un poligono - Parti di un triangolo - Operazioni su vettori - Conversioni angolari.

Cod. 551D **L. 12.000**

68 R. Matoisan

GIOCARE CON IL BASIC

Il gioco come metodo d'apprendimento del Basic e di conoscenza dei microcomputer.
324 pagine

SOMMARIO

Giochi aritmetici - Giochi d'intuizione - Giochi con il tempo - Giochi con le date - L'esattore delle tasse - Programmare con il Free Basic - Il gioco degli accoppiamenti - La fase di gioco - Craps - Esseri spaziali.

Cod. 522A **L. 20.000**

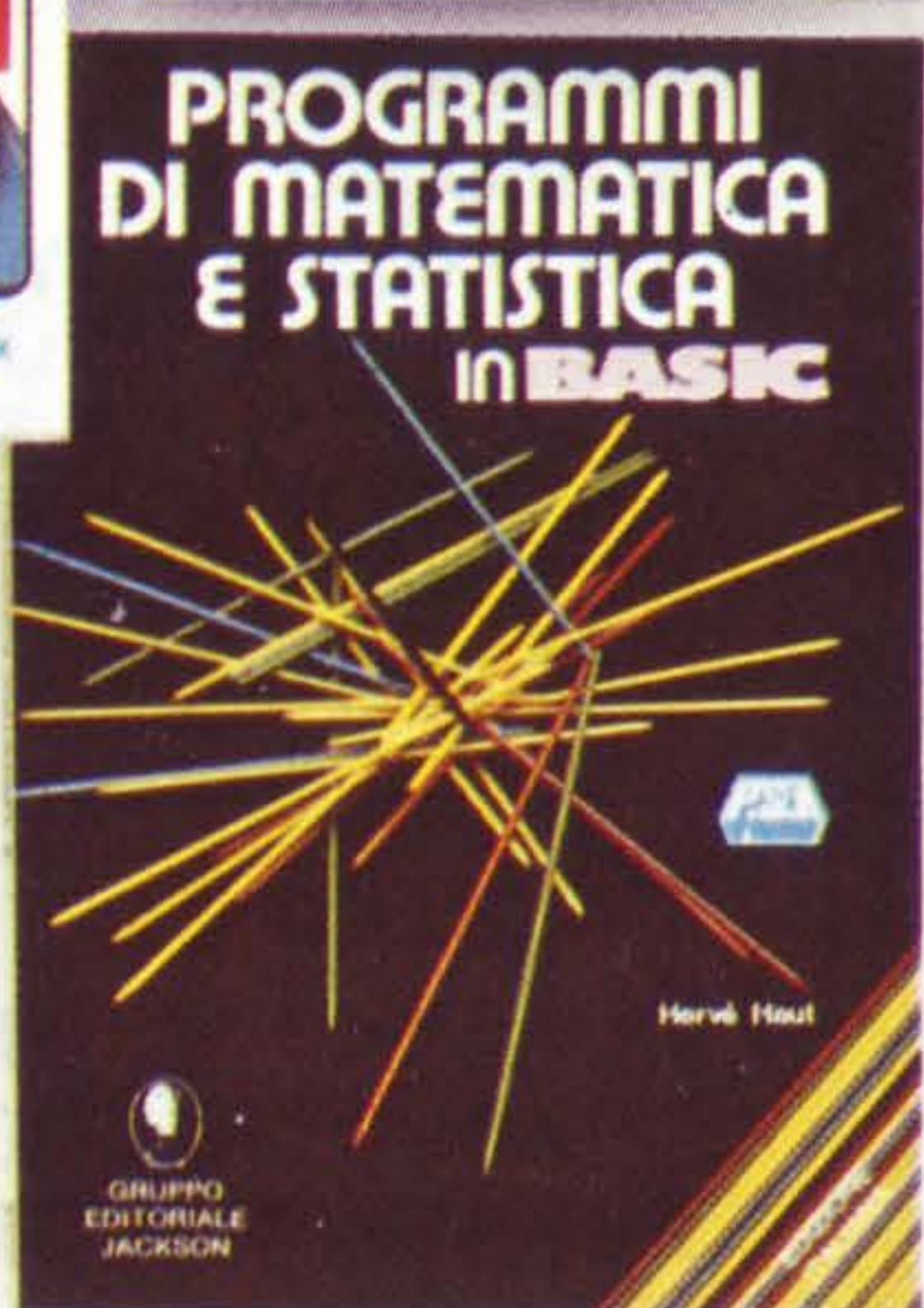
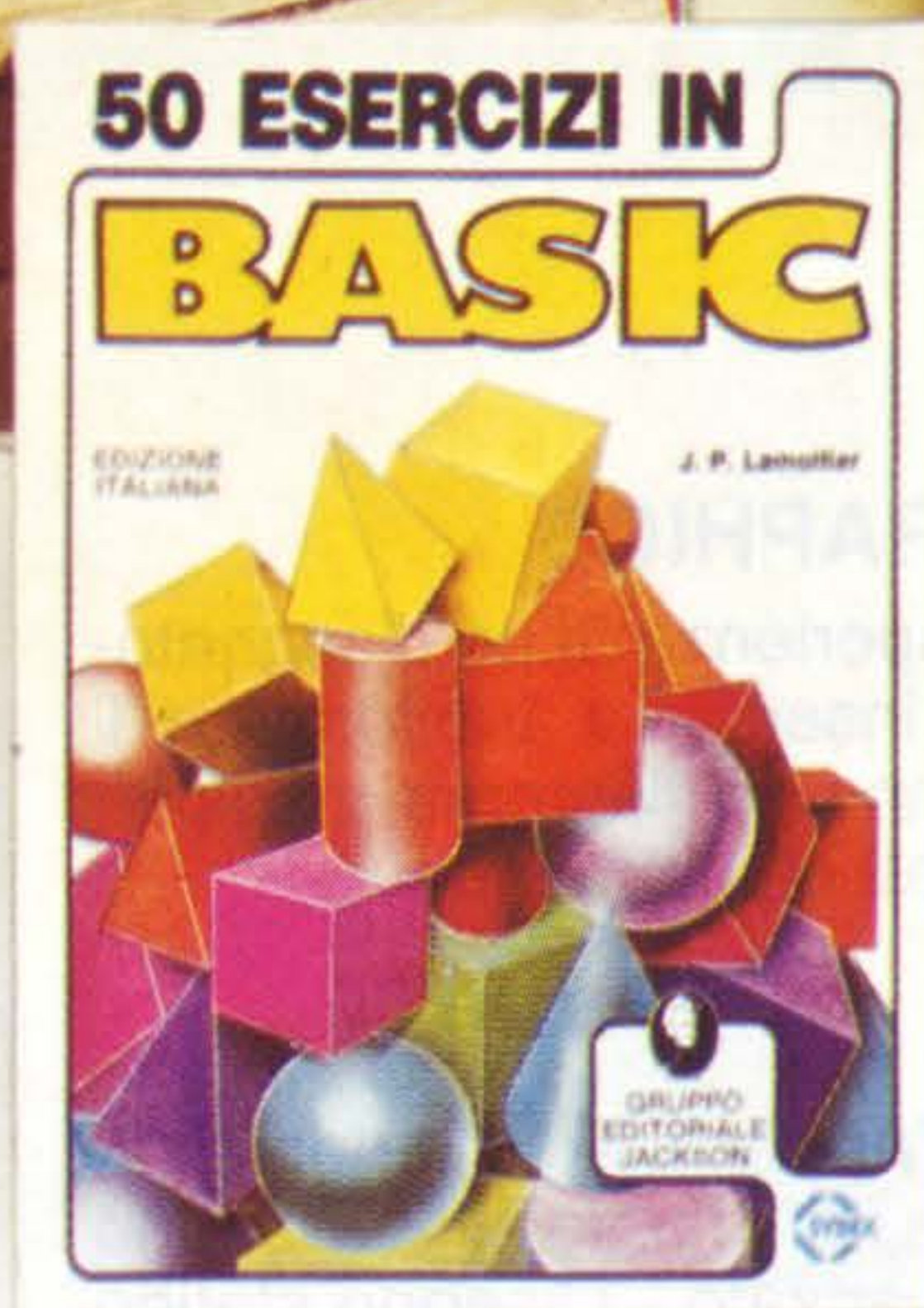
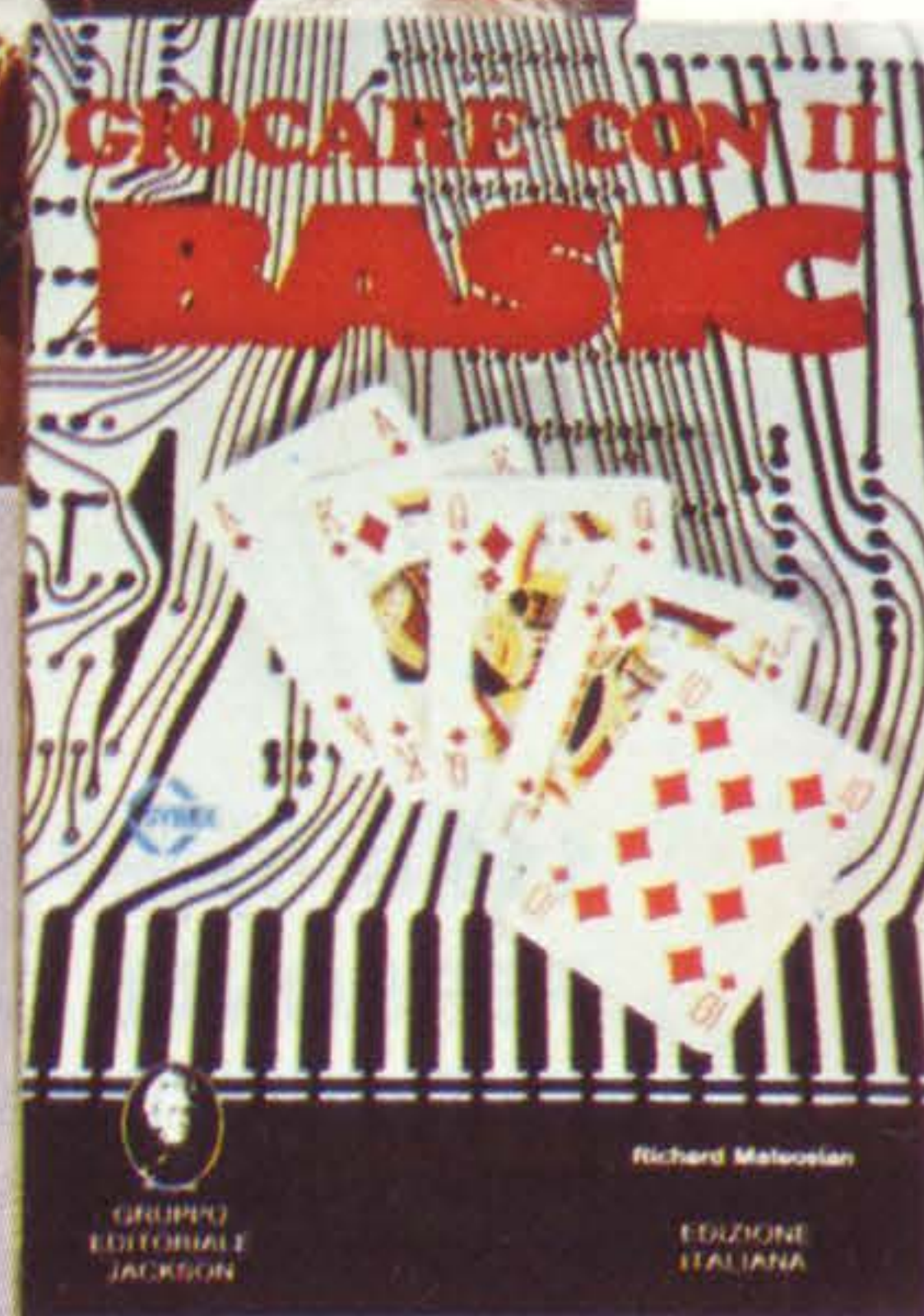
70 J.-P. Lamoitier

50 ESERCIZI IN BASIC

Una raccolta completa di esercizi matematici, gestionali, operativi, statistici, di svago.
208 pagine

SOMMARIO

Il vostro primo programma in Basic - Flow Chart - Esercizi concernenti numeri interi - Semplici esercizi di geometria - Esercizi orientati alla gestione - Calcoli matematici - Calcoli finanziari - Giochi - Ricerca del metodo operativo - Statistica.

Cod. 521A **L. 13.000**

71 H. Haut

PROGRAMMI DI MATEMATICA E STATISTICA IN BASIC

Come acquistare la logica necessaria a risolvere con metodo, senza perdite di tempo, i problemi con il calcolatore.

228 pagine

SOMMARIO

Interpolazione polinomiale di Lagrange - Valore di un polinomio e delle sue derivate - Derivazione numerica di una funzione discreta (interpolazione di Newton) - Radici di equazioni di secondo, terzo, quarto grado - Integrazione numerica - Equazioni differenziali di primo e secondo ordine - Ricerca degli zeri di una funzione - Risoluzione dell'equazione matriciale AX=B - Autovalori ed autovettori di una matrice reale simmetrica - Calcolo delle funzioni statistiche per una o due variabili - Calcolo delle medie e dei momenti di una variabile stocastica - Distribuzioni statistiche - Regressione ad un parametro - Regressione lineare multipla.

Cod. 552D **L. 16.000**

INFORMATICA: PROGRAMMI

119 G. Ugolini

PERSONAL GRAPHICS

Un libro nato dall'esperienza di un disegnatore di cartoon che insegna a trasformare il personal computer in una "lanterna magica". Con programmi listati e commentati.
160 pagine

SOMMARIO

Alla conquista dell'Apple II+ - Cartoni animati - Generazione di immagini - Disegno statico di base e avanzato - Disegno statico realistico - Disegno animato rigido - Disegno animato fluido.

Cod. 555D **L. 22.000**

123 F. Lentini

CONOSCI TE STESSO TRAMITE IL TUO PERSONAL COMPUTER

L'imparzialità elettronica al servizio dell'autoanalisi. Numerologia, futurologia, scienza del comportamento, test d'intelligenza... In 5 programmi i quiz per valutare i pro e i contro della propria personalità. Senza barare!
136 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Conosci te stesso? - "NUMERO" un programma di numerologia - "ORO" l'oroscopo computerizzato - "GRAFO" un programma di grafologia - "ABC" i fondamenti della personalità - "IQ" i test d'intelligenza - Note sull'hardware e sul software.

Cod. 401D **L. 12.000**

154

(Libro con cassetta per C64)

Cod. 412D **L. 24.000**

135 M. Benelfoul

GIOCHI, TRUCCHI E CONTI

29 programmi pronti per essere eseguiti, studiati per rispondere agli impieghi più disparati del calcolatore. Il linguaggio usato è quello del Basic Commodore.
164 pagine

SOMMARIO

Le funzioni BASIC - I giochi passivi: LOTTO, ROULETTE, ecc. - I giochi interattivi: PARTITA DI TENNIS, INDOVINELLO, ecc. - Gli interludi: LA CASCATELLA e il CALEIDOSCOPIO - I trucchi - I programmi di gestione: BUSTA PAGA, FATTURAZIONE - Le routine: FORMATTAZIONE, ORDINAMENTO, ecc.
(Libro con cassetta)

Cod. 553D **L. 24.000**

162 R. Zaks

IL TUO PRIMO PROGRAMMA IN BASIC

Un libro per principianti, per avvicinarsi gradualmente e con semplicità alla programmazione in Basic.
240 pagine

SOMMARIO

Il linguaggio BASIC - L'interprete BASIC - La tastiera - I calcoli - Per scrivere un buon programma - Test e cicli - Analisi e diagrammi a blocchi - Applicazioni avanzate.

Cod. 507B **L. 19.500**

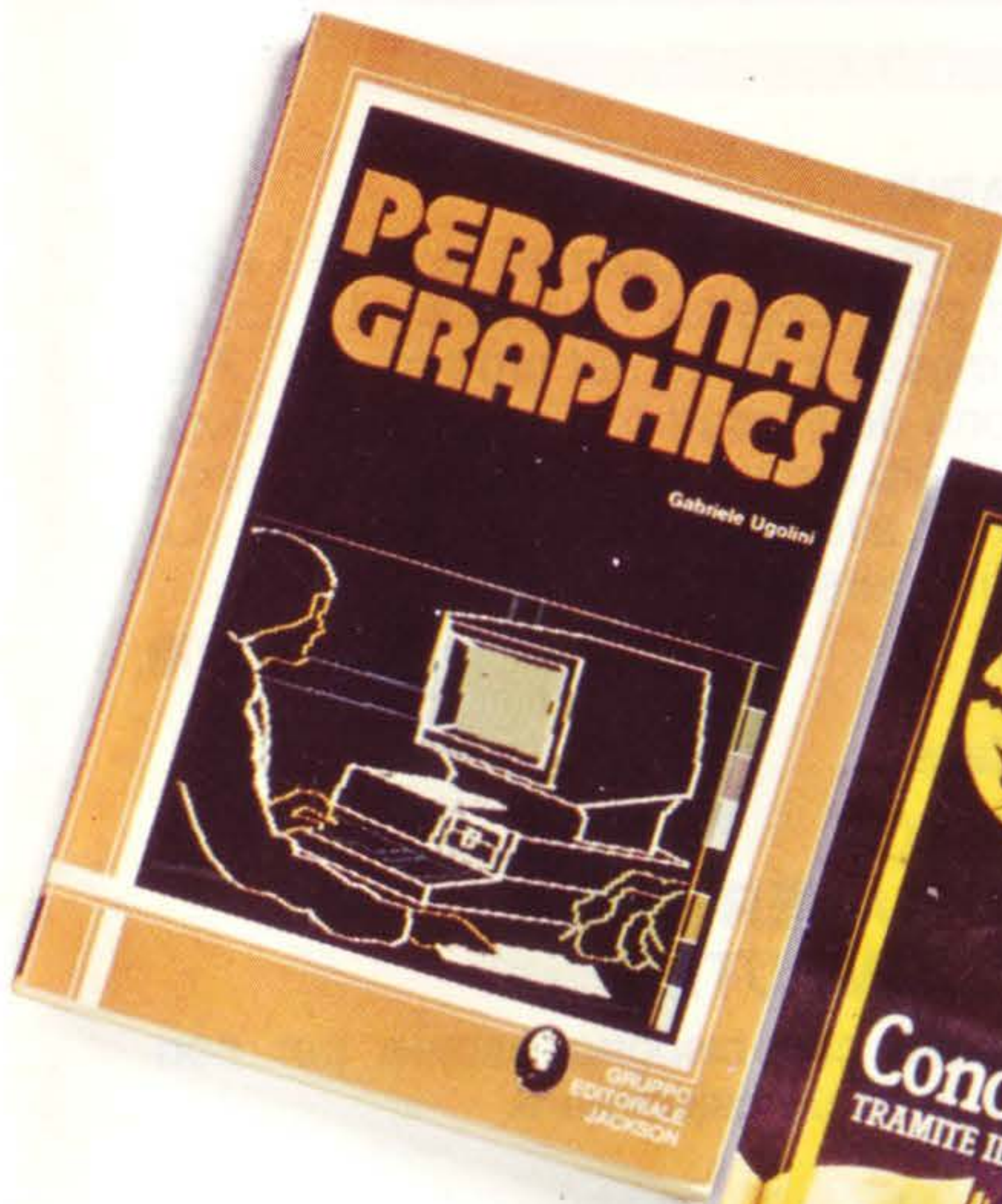
515 E. Tonti

DIDATTICA CON IL PERSONAL COMPUTER

Un libro per docenti orientati all'impiego del calcolatore in classe, con programmi di immediato utilizzo e spiegazioni sulla loro funzione didattica.
156 pagine

SOMMARIO

Il personal computer - Il moto di un'asta che cade - L'ingresso per segnale analogico - Il teorema di Pitagora - Scritte e caratteri - Deflessione elettrostatica di un fascetto di elettrodi - L'oscilloscopio.

Cod. 400A **L. 24.000**

INFORMATICA DI BASE E APPLICATIVA

20 A. Osborne

INTRODUZIONE AI MICROCOMPUTER

Vol. 0: Il libro del principiante.
240 pagine

SOMMARIO
Le parti che costituiscono il tutto - Usate un microcomputer e guardatelo crescere - Componenti dei sistemi a microcomputer - Gettando le basi - Dentro il computer - Mettiamo insieme il tutto.

Cod. 304A **L. 16.000**

22 A cura del "Corporate Education Department" della NCR Corporation

PRINCIPI E TECNICHE DI ELABORAZIONE DATI

254 pagine

SOMMARIO
Fondamenti di elaborazione elettronica dei dati - Elementi funzionali di base - Sistemi di numerazione e codifica dei dati - Manipolazione dei dati - Sistemi di memoria - Criteri operativi relativi al programma, al controllo e all'elaboratore - Alcuni concetti sui sistemi di elaborazione - Concetti relativi a sistemi terminali.

Cod. 309A **L. 20.000**

26 A. Osborne

INTRODUZIONE AI MICROCOMPUTER

Vol. 1: Il libro dei concetti fondamentali.
320 pagine

SOMMARIO
Cos'è un microcomputer - Alcuni concetti fondamentali - Come si realizza un microcomputer - L'unità centrale del microcomputer - Logica addizionale della CPU - Programmazione dei microcomputer - Il set di istruzioni.

Cod. 305A **L. 18.000**

52 C. Barbance

COME PROGRAMMARE

Tutte le fasi di una corretta programmazione in Basic o in qualsiasi altro linguaggio.
192 pagine

SOMMARIO
Realizzazione dei programmi: le fasi - La definizione degli obiettivi - L'analisi - La codifica e la messa a punto del programma - Presentazione degli esempi - Rappresentazione di un numero decimale mediante una stringa di caratteri alfabetici - Il gioco del 421 - La contabilità personale.

Cod. 511A **L. 12.000**

74 R. Zaks

PROIBITO! O COME AVER CURA DI UN COMPUTER

Tutto quello che bisogna sapere per non mandare in tilt un calcolatore.
208 pagine

SOMMARIO
Introduzione - Cura del computer - Il sistema - Floppy disk - Dischi rigidi - Il computer - Il terminale video - La stampante - Le unità nastro - La stanza del computer - Software - Documentazione - Misure di sicurezza - Produttori di nastri e dischi.

Cod. 333D **L. 14.000**

85 G. Saccardi

TRASMISSIONE DATI

Dispositivi standard e protocolli della trasmissione elettronica delle informazioni. Un volume che fa capire quale importanza rivesta ormai questa "scienza", nelle operazioni di gestione e controllo dei settori sociali più disparati.
308 pagine

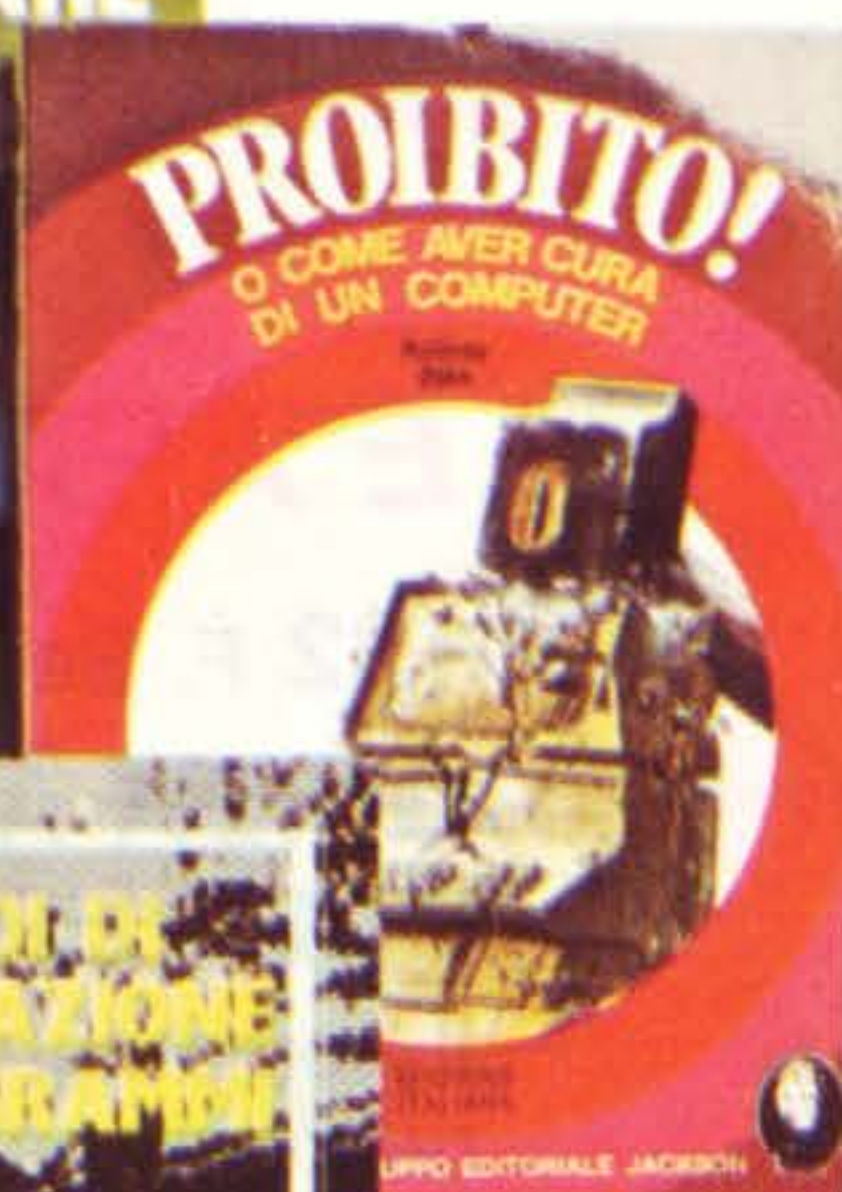
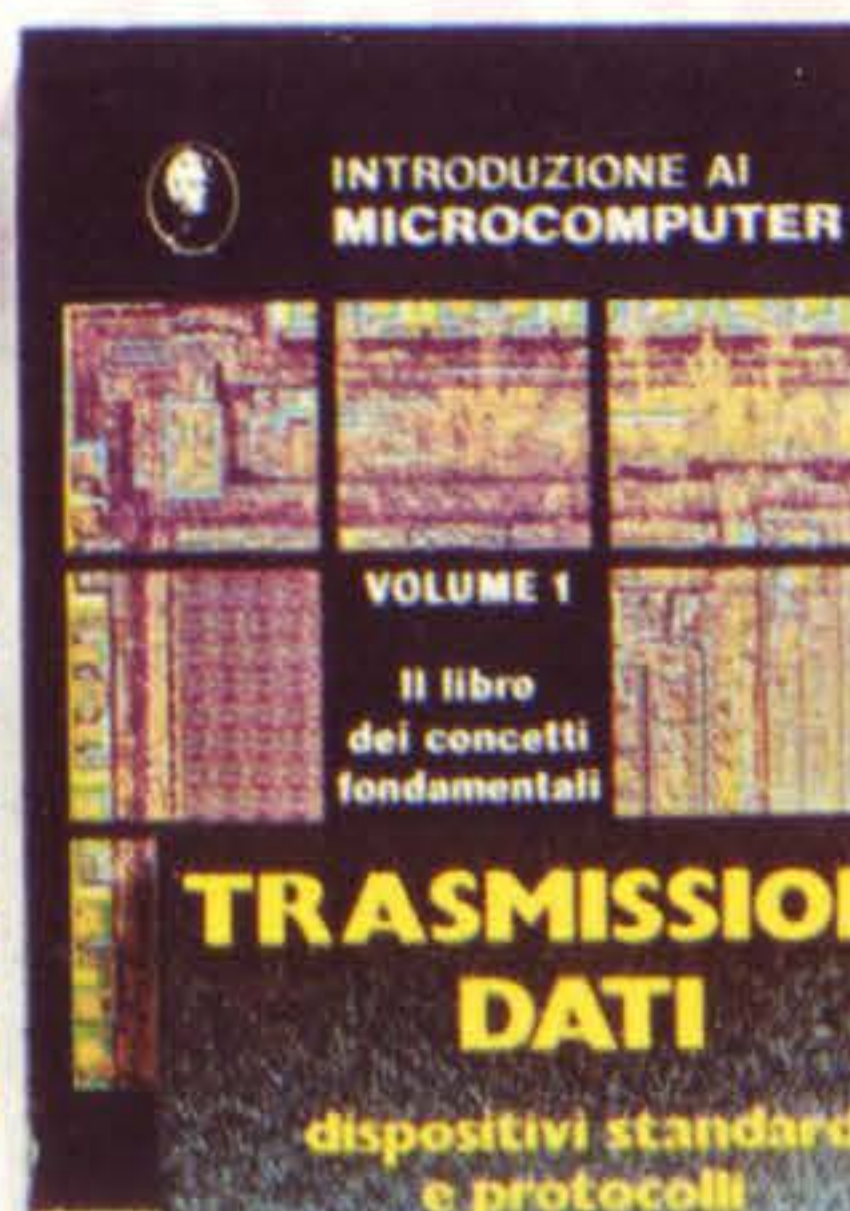
SOMMARIO
I dati e la loro codifica - Mezzi trasmissivi e dispositivi per trasmissione dati - Normative internazionali - Tipologie di rete - I Multiplexer - I Concentratori - I protocolli di comunicazione - I protocolli BSC e BIT ORIENTED - Reti di comunicazione - Rete pubblica italiana - I PABX.

Cod. 528P **L. 23.000**

107 M. Benelfont

METODI DI REALIZZAZIONE DEI PROGRAMMI

Definizione, studio delle soluzioni, utilizzo, messa a punto e manutenzione dei programmi in Basic. Con suggerimenti per l'analisi e la riorganizzazione di un sistema, per la scel-

ta dell'hardware, per sopperire alle esigenze di elaborazione dati.
94 pagine

SOMMARIO

Linguaggio e analisi - Tavole di decisione - Metodi di realizzazione di un programma - Il manuale di programmazione - Esempio applicativo - Messa a punto e manutenzione - Appendici.

Cod. 401H **L. 10.000**

117 M. Freestone

DATABASE: L'UTILE E IL DILETTEVOLE

"Prima e dopo" il computer: per capire quello che può fare, per organizzarne il lavoro in modo da trarne il massimo dei vantaggi. Procedure di elaborazione, tipi di gestione, metodi di ordinamento e ricerca, esempi per imparare a tradurre le idee in programmi.
160 pagine

SOMMARIO

La rappresentazione interna dei dati - Strutture di dati: vettori, file, codem, liste, alberi - I file - Metodi di ordinamento e di ricerca - Sistema di gestione di conti bancari, agenda, cataloghi, elenco debitori - Libro paga.

Cod. 500H **L. 15.000**

118 R. Thurner

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA

I principi fondamentali di questa importante metodologia in un libro che spiega e insegna l'uso corretto delle principali tecniche di rappresentazione strutturata, usata in analisi e programmazione.
136 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Principi fondamentali - Elementi di costruzione strutturale - Struttugrammi - Pseudocodice - Diagrammi ad albero - Programmazione strutturata e analisi - Cobol - Programma di esempio.

Cod. 503A **L. 13.500**

129 N. Barcellona - A. Marini
P. Monti - M. Vercesi

I TERMINI DELL'INFORMATICA E DELLE DISCIPLINE CONNESSE

Uno strumento di consultazione indispensabile per chiunque operi, a qualsiasi livello, nel settore dei computer, per leggere manuali, depliant, ma anche per interpretare i messaggi che lo stesso computer propone sullo schermo.
464 pagine

Cod. 101H **L. 50.000**

INFORMATICA DI BASE E APPLICATIVA

122 F. Samish

GUIDA ALLA SCELTA DEL PERSONAL COMPUTER

Il computer caso per caso; una guida esauriente e ragionata per scegliere con sicurezza in un campo dove spesso vince la "suggestione" e le decisioni sono spesso sproporzionate alle esigenze.
128 pagine

SOMMARIO
Il software - L'hardware - La barriera tecnologica - Come acquistare un home computer - Come avvicinarsi alla programmazione - Come scegliere un computer gestionale - Come acquistare un package - Guida all'acquisto - Alcuni programmi utili - Glossario.

Cod. 400P **L. 12.000**

132 M. Browne

UNITÀ A DISCHI PER PERSONAL COMPUTER

Funzionamento, significato dei comandi, tecniche di gestione dei file su disco, le periferiche più duttili e diffuse, con un'ampia trattazione dedicata all'organizzazione ISAM.
156 pagine

SOMMARIO
Tecnologia di base delle unità a disco - Progetto di file - Metodi di accesso - Come costruire un ISAM e suoi vantaggi - Tabella di confronto di drive di disco - Tabella di equivalenza BASIC Commodore, Apple, BBC, Sinclair Spectrum.

Cod. 300P **L. 15.000**

147 R. Farabone, R. Viano

LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il primo libro che con estrema chiarezza affronta in modo sistematico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque abbia un elaboratore da programmare.
390 pagine

SOMMARIO
Elementi principali della struttura di un elaboratore - L'input/output - Routine e sottoprogrammi - Diagrammazione a blocchi - Tabelle ed array - Diagrammi di procedura - Il metodo "Top-Down"

Cod. 539A **L. 37.000**

169 A. Naiman

WORDSTAR

Il Word Processing più famoso, con una rassegna completa di tutte le sue prestazioni e con tanti esempi.
222 pagine

SOMMARIO
Generalità sul Word Processing: che cos'è e a che cosa serve - Caratteristiche di WordStar - La prima lettera con WordStar - Funzioni di editing - Caratteri di controllo - Spostamento, cancellazione, ricerca e sostituzione - Gestione dei file - Editing su video - Stampe.

Cod. 525P **L. 21.000**

176 A. Doretti

DATA BASE: CONCETTI E DISEGNO

Un libro destinato a utenti e responsabili di archivi tradizionali che vogliano apprendere ogni segreto sul Data Base, dalla sua realizzazione e progetto alla rassegna di diversi modelli, non escluso il Data Base integrato.
176 pagine

SOMMARIO
Concetti generali di archivio e informazione - Modelli e strutture - Schema e subschema - Modalità operative.

Cod. 526P **L. 22.500**

200 R. Zaks

IL TUO PRIMO COMPUTER

Un'introduzione esauriente, tuttavia semplice, al mondo dei personal computer ed i loro concetti, le loro periferiche e tecniche.
248 pagine

SOMMARIO
L'era del microcomputer - Impiego del sistema - Definizioni di base - Come funziona - La programmazione - Dal Basic al Cobol - Business computing - Scegliere un sistema - Periferiche - Microcomputer - Economia di un sistema commerciale - Come fallire con un sistema commerciale - Aiuto - Appendici.

Cod. 351D **L. 25.000**

502 R. Zaks

CP/M CON MP/M

Un libro destinato a rendere semplice l'uso del CP/M e quello dei microcomputer.

320 pagine

SOMMARIO

Le caratteristiche del CP/M e dell'MP/M - Gestione dei file con PIP - L'uso dell'editor - Dentro al CP/M e all'MP/M - Guida di riferimento ai comandi e ai programmi del CP/M e dell'MP/M - Consigli pratici - Il futuro - Messaggi comuni di errore - Caratteri di controllo di ED - Riassunti dei comandi - Lista dei materiali - Organizzazione della stanza del calcolatore - Verifiche in caso di errore - Regole di base per la localizzazione dei guasti.

Cod. 510P **L. 22.000**

Tascabile

J. Shelley

LA PROGRAMMAZIONE

Una precisa introduzione alla programmazione che consente una lettura veloce e senza sforzo.

68 pagine

SOMMARIO

Il calcolatore - Diagrammi di flusso - Programmazione - Traduttori e livelli di linguaggio - Batch e time-sharing - Linguaggi ad alto livello.

Cod. 004H **L. 8.500**

LIBRI di prossima pubblicazione

158 J. Scott

COMPUTERGRAPHIA

Cod. 802P **L. 40.000**

207 F. Lentini

COMPUTER FEELINGS

Cod. 805H **L. 12.000**

229 C. Trinchillo - F.P. Tramontano

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER

(Versione per il Commodore 64 e il PC-IBM)

Cod. CC229 **L. 60.000**

239

(Versione per IBM)

Cod. CC239 **L. 60.000**

230 M. Bucceri - F. Davini - S. Deambrogi

ROMANZO ROSA CON IL C 64

(Libro con floppy disk)

Cod. CC230 **L. 50.000**

231 M. Salvemini

COMPUTER ART: IMMAGINI CON IL COMPUTER

Cod. CI231 **L. 40.000**

ELETTRONICA E TECNOLOGIA

14

CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE

Un testo di alto valore didattico, per capire l'elettronica: dalla teoria atomica ai transistori.

448 pagine

SOMMARIO

Fondamenti di elettricità - Identificazione di schemi e componenti - Kit per esperimenti di elettronica fondamentale, tester ed oscilloscopi - Legge di Ohm - Circuiti serie - Circuiti parallelo - Capacità - Bobine, corrente alternata e trasformatori - Diodi - Transistori.

Cod. 201A **L. 30.000**

15 F. Hure

CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI

Un'introduzione pratica che demistifica molti luoghi comuni e rende accessibile a tutti l'argomento.

112 pagine

SOMMARIO

Generalità sui circuiti integrati-logici - Esperimenti con differenti tipi di porte e materiale necessario - Gli oscillatori - Calcolo e visualizzazione.

Cod. 203A **L. 10.000**

16

COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO

12 lezioni complete ed esaurienti a cura del Learning Center Texas Instruments.

224 pagine

SOMMARIO

Funzione dei circuiti fondamentali di un sistema elettronico - Come i circuiti prendono delle decisioni - I diodi: cosa fanno e come funzionano - I transistori: come funzionano e come sono fatti - Tiristori ed opto-elettronica - Introduzione ai circuiti integrati digitali - MOS e circuiti integrati lineari.

Cod. 202A **L. 16.000**

46 A. Osborne

MICROELETTRONICA LA NUOVA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

I come e i perché della nuova rivoluzione industriale e lo scenario tecnico-economico-sociale del prossimo ventennio.

180 pagine

SOMMARIO

Le "radici" della microelettronica - Le fortune della guerra - I computer sono intelligenti? - Il robot dal collare blu - Il futuro dei colletti bianchi - Evoluzione e rivoluzione nell'industria - Strumenti potenti o armi potenti - Il silicio, ovvero come si prospetta il nostro futuro - Uno sguardo panoramico sulla microelettronica.

Cod. 315P **L. 11.500**

82 G. Bohle e E. Hofmeister

DAL TRANSISTOR AL MICROPROCESSORE

Un corso breve e riccamente illustrato sui transistor e i loro derivati. Tratto da un manuale della Siemens, questo trattato mette chiunque in grado di guardare con occhi meno stupiti il mondo della moderna circuiteria a stato solido, di fondamentale importanza per l'evoluzione di apparati elettronici.

80 pagine

SOMMARIO

Fondamenti - Componenti discreti - Circuiti integrati - Glossario alfabetico.

Cod. 141A **L. 7.500**

191 D. Hermans - M.D. Hull

PROGETTAZIONE DI SISTEMI DI ALTOPARLANTI

Le nozioni di base nel campo dei sistemi di altoparlanti; per tecnici e studenti di elettronica.

232 pagine

SOMMARIO

Equazione d'onda ed elementi di acustica - L'altoparlante a bobina mobile a radiazione diretta - Progetto della cassa a chiusura ermetica - Filtri cross-over - Normative e misure - Tecniche di misura digitali - Suono diretto e riflesso - Acustica della sala di ascolto - Acustica delle grandi sale - Casse acustiche - Hi-Fi di potenza.

Cod. 615P **L. 21.000**

ELETTRONICA E TECNOLOGIA

192 N.M. Schmitt - R.F. Farwell

IL CONTROLLO AUTOMATICO DEI SISTEMI

I concetti fondamentali del controllo automatico delle macchine, per chi vuole vivere da protagonista la seconda rivoluzione industriale.

304 pagine

SOMMARIO

Storia ed importanza del controllo industriale - Hardware dei sistemi di controllo - Funzioni elettroniche di base - Software - Linguaggi di programmazione - Controllo di processo continuo - Controllo di sistemi semicontinui - Controllori programmabili - I robot - Automazione - Tendenze per il futuro e affidabilità - Glossario - Indice.

Cod. 616P **L. 29.500**

CORSO PROGRAMMATO DI ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA

In 40 fascicoli monografici, di 2700 pagine complessive, i concetti fondamentali di elettrotecnica ed elettronica di base: dalla teoria atomica all'elaborazione dei segnali digitali. 1000 lezioni con domande, risposte, esercizi, test...

Cod. 099A **L. 109.000**

Chi è interessato ad apprendere o approfondire solo alcuni tra gli argomenti trattati dal "corso di elettronica ed elettrotecnica", può acquistare i libri singolarmente al prezzo indicato.

N.	Titolo	Prezzo
01	Introduzione ai principi basici dei semiconduttori	L. 3.500
02	Generatore motore	L. 5.250
03	Amperometri e voltmetri	L. 3.500
04	Funzionamento e costruzione del trasformatore	L. 3.500
05	Come funziona il tiristore	L. 3.000
06	Funzionamento del triac	L. 3.500
07	Campo magnetico	L. 3.500
08	Campo elettrico	L. 3.500
09	Corrente tensione resistenza	L. 3.500
10	Introduzione alle regole della regolazione	L. 3.000
11	Come funziona il diodo semiconduttore	L. 3.000
12	Costituzione della materia	L. 3.000
14	Funzionamento e costruzione del motore a corrente continua	L. 3.000
15	Introduzione alla galvanotecnica	L. 2.300
16	Dispositivi di regolazione	L. 3.000
17	Regole fondamentali per l'elaborazione dei segnali digitali	L. 3.500
19	Circuito magnetico	L. 3.500
20	Curve caratteristiche del tiristore	L. 2.300
21	Transistor	L. 3.500
22	Leggi di Kirchhoff	L. 3.000
25	Impiego dei tiristori	L. 3.500
26	Principi fisici fondamentali dei tubi elettronici	L. 3.500
27	Curve caratteristiche del diodo	L. 2.300

28 -	Triodo	L. 2.300
29 -	Induzione ed autoinduzione	L. 3.500
33 -	Circuito elettrico	L. 3.000
34 -	Lavoro potenza rendimento	L. 2.300
35 -	Condensatore	L. 3.000
36 -	Tensione corrente alternata	L. 3.500
37 -	Potenza e lavoro della corrente alternata	L. 3.000
38 -	Corrente trifase	L. 3.000
40 -	Circuito oscillante	L. 3.000
41 -	Commutatore a transistor	L. 3.500
45 -	Potenza trifase e la sua misurazione	L. 3.500
46 -	Circuito a corrente alternata	L. 3.500
50 -	Onde elettromagnetiche	L. 5.250
57 -	Transistore come amplificatore a bassa frequenza vol. 1	L. 3.000
58 -	Transistore come amplificatore a bassa frequenza vol. 2	L. 3.000
63 -	Impiego del diodo	L. 2.300
65 -	Bobina	L. 3.500

MICROPROCESSORI

25 A. Lesea - R. Zaks

TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI

I concetti, le tecniche di base, i componenti per assemblare un sistema.
400 pagine

SOMMARIO
Tecniche di implementazione dell'unità di elaborazione (CPU) - Fondamenti di trasferimento dati su interfaccia - Interfacciamento delle periferiche - Circuiteria analogica, conversione analogica/digitale (A/D) e digitale/analogica (D/A) - Standard di interfaccia (BUS).

Cod. 314P **L. 25.000**

29 R. Zaks

MICROPROCESSORI DAI CHIPS AI SISTEMI

Dai chip ai sistemi. I concetti, le tecniche e i componenti riguardanti il mondo dei microprocessori.
384 pagine

SOMMARIO
Concetti fondamentali - Funzionamento interno di un microprocessore - Componenti del sistema - Valutazione comparativa tra microprocessori - Interconnessioni per la costruzione di un sistema - Applicazioni del microprocessore - Tecniche di interfacciamento - Programmazione di microprocessori - Sviluppo del sistema - Il futuro.

Cod. 320P **L. 25.000**

43 G. Giaccaglini

USARE IL MICROPROCESSORE

L'utilizzo più razionale del microprocessore nel controllo di impianti e processi.
296 pagine

SOMMARIO
Il linguaggio Assembly Z80 - Il Microcomputer Nascom - Giocando col microcomputer - Sottoprogrammi vari di conversione tra codici - Simulazione di impianti e congegni: semaforo e orologio-cronometro - Semplici esperimenti con la Z80-PIO - Controllo di un ascensore: problemi di input/output - Altri esempi applicativi - Il controllo di processo.

Cod. 327A **L. 17.000**

51 A. Pinaud

PROGRAMMARE IN ASSEMBLER

Il manuale pratico per hobbisti e utenti di personal computer.
160 pagine

SOMMARIO
Definizione e richiami di nozioni di base - Introduzione all'Assembler - Istruzioni di un Assembler tipo Z80 - Pseudoistruzioni e macroistruzioni - Tecnica pratica dell'Assembler - Il software di supporto all'Assembler - Relazioni con i linguaggi evoluti - La matematica dell'informatica - Il codice ASCII - Il set di istruzioni dello Z80.

Cod. 329A **L. 10.000**

84 R. Dubois

CAPIRE I MICROPROCESSORI

Funzioni, memorie ROM e RAM, interfacce. Tutto quello che bisogna conoscere su tecnologie e applicazioni di microprocessori e microcalcolatori e sulle caratteristiche dei principali tipi attualmente sul mercato. Con numerosi schemi di collegamenti e di programmi.

126 pagine

SOMMARIO

Introduzione ai microprocessori - Microprocessori, memorie, interfacce - I diversi tipi di interfaccia - I modi di indirizzo - Set di istruzioni - I sistemi di sviluppo - Descrizione dei principali microprocessori esistenti sul mercato - Passato, presente e futuro dei microprocessori.

Cod. 342A **L. 10.000**

APPLE

73 L. Poole - M. McNiff - S. Cook

APPLE II GUIDA ALL'USO

Per imparare a conoscere e usare uno dei sistemi più diffusi al mondo.

400 pagine

SOMMARIO

Presentazione dell'Apple II - Come operare con l'Apple II - Programmazione in Basic - Programmazione Basic avanzata - Il disco - Grafici e suoni - Programma di controllo monitor in linguaggio macchina - Riepilogo delle istruzioni e delle funzioni Basic - Appendici.

Cod. 331P **L. 31.000**

76 J.A. Titus - D.G. Larsen - C.A. Titus

INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE

Il libro indispensabile a un uso "esterno" dell'Apple: controllo di dispositivi, temperature, soglie luminose, etc. etc.

208 pagine

SOMMARIO

Il processore 6502 - L'interfacciamento dell'Apple - L'interfacciamento dell'I/O - Flag e decisioni - Lavoriamo con la scheda di prova - Esperimenti - Il bus - Le funzioni logiche - Componenti utilizzati - Dati tecnici sul microprocessore 6502 - Parti della scheda di prova - Disegno della scheda a circuito stampato.

Cod. 334B **L. 14.000**

90 N. Bréaud-Pouliquen

LA PRATICA DELL'APPLE

L'Apple è un personal computer dalle infinite risorse. Questo volume, suddiviso in 3 facili ed esaurienti capitoli, insegna come sfruttarle al massimo. Completano l'argomento numerosi esempi e esercizi con soluzioni.

130 pagine

SOMMARIO

Il sistema Apple II - L'hardware - Il software - Il Basic Applesoft - I numeri reali - Le stringhe di caratteri, le matrici di variabili - Gli algoritmi e le strutture dei dati - Funzioni diverse - Il disegno e la grafica - Prontuario Applesoft - Codice ASCII dei caratteri - Codici d'errore e messaggi.

Cod. 341D **L. 11.000**

101 J.W. Coffron

APPLE TUTTO FARE

Il controllo di processo realizzato con l'Apple su applicazioni di tipo "domestico".

219 pagine

SOMMARIO

Introduzione al controllo computerizzato - Software d'uscita per Apple - Acquisire dati con l'Apple - Hardware di I/O - Un'applicazione: sistema di sicurezza domestico - Applicazioni domestiche - Eventi analogici e digitali - Conversioni A/D e D/A con l'Apple - Appendici.

Cod. 334D **L. 18.000**

106 F. Lévy

ALLA SCOPERTA DELL'APPLESOFT

Soluzione di problemi matematici, archiviazione dati, ricerche nominativi, disegni grafici, istogrammi, animazione di figure. Tutte le meraviglie del Basic Applesoft, in una miriade di esempi chiari e di immediata applicazione.

134 pagine

SOMMARIO

Visualizzazioni, calcoli e numeri casuali - Ricerche e archiviazioni - Istogrammi, grafici e comunicazioni - Giochi grafici - Programma di gestione di un archivio - Vari altri programmi.

Cod. 400H **L. 12.500**

126 G. Marano

MACINTOSH

Per dirvi cosa può fare e cosa sa fare, Macintosh "ha fatto" questo libro: scritto dal calcolatore, disegnato dal calcolatore, a disposizione di chi vuol conoscere il più straordinario e versatile dei personal.

126 pagine

SOMMARIO

Animazioni - Banche - Dentisti - Grafici - Moda - Organigrammi - Scacchi e molte altre applicazioni del Macintosh.

Cod. 402D **L. 30.000**

189 P. Capobussi

IL MACINTOSH NEGLI AFFARI: MULTIPLAN E CHART

Una presentazione dei due programmi tra i più diffusi in ambito aziendale, Multiplan e Chart, per un gioiello della tecnologia personal: l'Apple Macintosh.

176 pagine

SOMMARIO

Introduzione all'uso del Macintosh - Multiplan in italiano - Subito all'opera - Comandi e menu - Funzioni - Chart - Subito all'opera - Comandi e menu - Poche regole d'oro per buoni grafici - Da Multiplan a Chart: un esempio.

Cod. 416P **L. 16.500**

211 P. Capobussi

UN MAC PER AMICO USO, APPLICAZIONI E PROGRAMMI PER MACINTOSH

La presentazione di Macintosh e dei suoi programmi più adeguata per chi si avvicina al personal computer e per chi desidera utilizzarlo più proficuamente.

94 pagine

SOMMARIO

Alla guida di Macintosh - Multiplan, Chart, Habadex, Overvue, Basic 2.0, Pascal, Macword, Macfile, Macterminal, Macproject.

Cod. 424P **L. 9.000**

514 N. Bréaud-Pouliquen

APPLE MEMO

Sintassi dei comandi, codici dei caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina, indirizzi utili... Un libro destinato a stare in permanenza a fianco del vostro Apple, perché contiene tutte le informazioni necessarie al suo funzionamento. Con una raccolta di "trucchi" che è indispensabile conoscere.

146 pagine

SOMMARIO

Comandi Applesoft, Integer BASIC, Pascal VCSD, DOS e Monitor - Caratteri - Messaggi di errore - Il linguaggio macchina - Indirizzi utili.

Cod. 340H **L. 15.000**

LIBRI di prossima pubblicazione

J. Gray

TASCABILE APPLE IIe e IIc

Cod. 003H **L. 8.500**

COMMODORE

41 R. Bonelli

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL PET/CBM

L'informatica a disposizione di tutti, senza inutili teorizzazioni e con tanta pratica.
180 pagine

SOMMARIO

Analisi dei problemi, algoritmi, diagrammi a blocchi - Le frasi del linguaggio Basic e l'uso elementare del PET/CBM - Le frasi necessarie per completare lo studio del linguaggio Basic - Struttura del Pet - Trattamento dei file - L'uso dei floppy disk - Uso del DOS - Sistema avanzato di programmazione con il disco - Il linguaggio macchina.

Cod. 506A **L. 11.500**

49 R. Bonelli

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL VIC/CBM

Un libro che, all'insegna dell'informatica per tutti, ribalta ogni approccio classico a questa materia, dando la priorità al pratico, all'esempio, alla realizzazione, al gioco.
176 pagine

SOMMARIO

La tastiera e il video - Il colore - Il movimento - Il suono - Conosciamo meglio il VIC - Impariamo a programmare - Il codice ASCII - Le mappe e i codici dello schermo - I messaggi di errore - Il Basic del VIC - Come calcolare alcune funzioni matematiche - Effetti sonori - Conversioni numeriche - Schemi, collegamenti - Le estensioni del VIC - Esempi di programmi.

Cod. 507A **L. 17.000**

87 M. Ramshaw

GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER IL VOSTRO VIC 20

Un libro pieno di eccitanti scoperte per tutti coloro che posseggono un VIC 20 e tanta voglia di divertirsi. 29 programmi di giochi interessantissimi, che spaziano su una quantità incredibile di argomenti.
116 pagine

SOMMARIO

Introduzione - L'uomo nel labirinto - Asteroidi - Lotta nei cieli - Invasori dallo spazio - Aereo - Maratona - Star Trek - Artigliere di coda - Guerre stellari - Flotta spaziale - Labirinto tridimensionale - Saetta di fuoco - Uova spaziali - Gomoku - Atterraggio lunare - Base missilistica - Il castello incantato - Fruit machine - Dama - Bombardamento - Breakout - Raid notturno.

Cod. 557D **L. 9.000**

153

(Libro con cassetta)

Cod. 568D **L. 24.000**

89 R. Bonelli - D. Gianni

ALLA SCOPERTA DEL VIC 20

Un libro chiave indirizzato agli utenti Basic del VIC e a chi desidera approfondire anche l'aspetto hardware di questo diffusissimo personal computer. Il volume rappresenta una perfetta integrazione al precedente: *Impariamo a programmare in Basic con il VIC/CBM.*
308 pagine

SOMMARIO

Microprocessore 6502 - Gestione del video - CHIP 6522 e I/O sul VIC - Stampante VIC 1515 - File su cassetta e su disco - Sistema operativo e interprete BASIC - ASSEMBLER e linguaggio macchina.

Cod. 338D **L. 22.000**

94 T. Hartnell

SINFONIA PER UN COMPUTER VIC 20

Giocare è il modo più semplice e divertente per imparare ad usare un computer. Questo libro ne è la prova più convincente, anche perché i giochi presentati sono stati scelti proprio con l'intento di coprire, nel modo più completo possibile, tutta la gamma di prestazioni che questo calcolatore offre.
128 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Paroliere - Corse - Mastermind - Notte sulla montagna selvaggia - Slot

- Othello - Sinfonia per un computer malinconico - Evoluzione - Scommettiamo - Vic dadi - Golf - Filetto gravitazionale - Provariflessi - Febbre dell'oro - Asteroidi - Music Vic - Guardiano del tempo - Il gioco della scimmia - Scrivere e convertire giochi - Messaggi d'errore - Mappa memoria relativa allo schermo e al colore.

Cod. 563D **L. 10.000**

151

(Libro con cassetta)

Cod. 565D **L. 24.000**

96 A. Osborne - C. Donahue

PET/CBM GUIDA ALL'USO

La versione italiana del famosissimo "PET/CBM Personal Computer Guide", il manuale americano che compendia tutto quanto è necessario sapere sui calcolatori CBM: come programmarli in Basic, come installarli, come fare la manutenzione, come procedere alla memorizzazione di programmi su cassetta o dischetti.

Vol. 1 - 256 pagine

SOMMARIO

Introduzione ai calcolatori CBM - Impiego dei calcolatori CBM - Elaborazione di testi ("editing") - Programmazione dei calcolatori CBM - Caratteristiche dei calcolatori CBM.

Cod. 332P **L. 20.000**

97

Vol. 2 - 288 pagine

SOMMARIO

Unità periferiche: unità a cassette magnetiche, unità a dischetti e stampanti - Informazioni sul sistema CBM - BASIC CBM - Appendici.

Cod. 333P **L. 22.500**

100 F. Francesconi - F. Paterlini

VOI E IL VOSTRO COMMODORE 64

Un esauriente vademecum, scritto da un ingegnere e da un operatore, sulla programmazione in Basic del personal che va oggi per la maggiore. Facile, brillante, ricco di programmi testati, questo è un volume prezioso anche per il più inesperto degli utilizzatori.

256 pagine

SOMMARIO

Leggetemi - Un po' di teoria - Cominciamo ad usarlo - Il linguaggio del computer - Altre prestazioni - Utilizziamo le periferiche - Programmi di uso generico - Tavole - Glossario minimo - Programma dimostrativo.

Cod. 347D **L. 22.000**

COMMODORE

104 R. Bonelli

COMMODORE 64 IL BASIC

Un'accurata esposizione del linguaggio Basic, accompagnata da numerosi esempi. Un Basic visto dall'interno per imparare a programmare.
Tutti i programmi esempio riportati nel libro sono disponibili a richiesta su floppy disk.
324 pagine

SOMMARIO
Linguaggio Basic: costanti e variabili, istruzioni - Memorizzazione e caricamento dei programmi - Stampa su carta - Codici e numeri del calcolatore - Utilizzo della memoria - Appendici.

Cod. 348D **L. 26.000**

105 O. Bishop

IL LIBRO DEI GIOCHI DEL COMMODORE 64

21 giochi che mettono in risalto le sorprendenti capacità grafiche e musicali di questo personal.
Con istruzioni e spiegazioni sullo spirito dei giochi e le "tattiche" per vincere.
157 pagine

SOMMARIO
Buco nero - Funambolo - Puzzle - Guardie e ladri - e numerosi altri giochi per il Commodore 64.

Cod. 349D **L. 13.000**

150
(Libro con cassetta)

Cod. 350D **L. 24.000**

121 J. Kasomer

FACILE GUIDA AL COMMODORE 64

Per usare in poche ore il Commodore 64, per capire facilmente come si scrivono i programmi in Basic, per utilizzare "pacchetti" di software pre-confezionati. Un manuale per tutti.
139 pagine

SOMMARIO
Giungere al potere - Scrivere sul video - Piani e programmi - Capacità decisionale del calcolatore - Controllo del programma - Gestione di parole e informazioni - Memorie di basso costo: nastri - Memoria veloce: dischi - Fare e rifare i programmi - La storia nascosta - Appendici.

Cod. 400D **L. 13.500**

124 R. Bonelli

COMMODORE 64 I FILE

5 programmi per creare e gestire un archivio dati, su cassetta o su disco, utilizzando il comunissimo e validissimo C64.
180 pagine

SOMMARIO
I file - File su cassetta - File su disco: sequenziali, Random, relativi - Magic desk I - Calc Result - Le basi di dati.

Cod. 400B **L. 17.000**

135 M. Benelfoul

GIOCHI, TRUCCHI E CONTI

29 programmi pronti per essere eseguiti e studiati per rispondere agli impieghi più disparati del calcolatore. Il linguaggio usato è quello del Basic Commodore.
164 pagine

SOMMARIO
Le funzioni BASIC - I giochi passivi: LOTTO, ROULETTE, ecc. - I giochi interattivi: PARTITA DI TENNIS, INDOVINELLO, ecc. - Gli interludi: LA CASCATELLA e il CALEIDOSCOPIO - I trucchi - I programmi di gestione: BUSTA PAGA, FATTURAZIONE - Le routine: FORMATTAZIONE, ORDINAMENTO, ecc.
(Libro con cassetta)

Cod. 553D **L. 24.000**

137 R. Bonelli

COMMODORE 64 GRAFICA E SUONO

Il computer non serve solo a fare conti, come è opinione diffusa, ma anche a disegnare e produrre suoni. Questo libro spiega come.
272 pagine

SOMMARIO
Il video e i caratteri - L'interfaccia calcolatore utente - La grafica in modo caratteri, a

bassissima e bassa risoluzione - Caratteri grafici - Colloquio sullo schermo - Il mondo grafico - Grafica ad alta risoluzione e multicolore - Gli sprite - Il suono.
(Libro con cassetta)

Cod. 409B **L. 34.000**

138 F. Mende

IL GRANDE LIBRO DEI GIOCHI

Programmi in Basic Commodore già pronti per il tasto "run" e mille suggerimenti per arrivare a scriverne altri tutti da soli.
112 pagine

SOMMARIO

Slot machine - Roulette - Lotto - Labirinto - Space Shuttle - Caduta libera e lancio verso l'alto - Grafica in alta risoluzione - Sprite e suono - Joystick e paddle.
(Libro con cassetta)

Cod. 408D **L. 24.000**

145 C. Kosniowski

MATEMATICA E COMMODORE 64

Descrizione e utilizzo di tutte le funzioni matematiche disponibili sul C64. Con informazioni e programmi su codici e crittografia, numeri casuali, le serie, trigonometria, numeri primi e analisi statistica dei dati.
210 pagine

SOMMARIO

Funzioni matematiche semplici - Trigonometria - Successioni - Matrici - Codici - Numeri casuali - Indici statistici.
(Libro con cassetta)

Cod. 570D **L. 24.000**

157 M. Grace

ADVENTURES E COMMODORE 64

Divertite gli amici con la vostra abilità di fabbricante di sogni, inventando un gioco di Adventure sul Commodore 64.
200 pagine

SOMMARIO

Il mistero e la magia - Muoversi attraverso l'adventure - Oggetti e comandi - Trabocchetti e pericoli - Stesura della trama - Definiamo la scena - Sprite ed effetti sonori.
(Libro con cassetta)

Cod. 571D **L. 35.000**

161 B. Allan

GRAFICA E COMMODORE 64

La grafica in alta risoluzione sul Commodore 64, attraverso una serie di routine di facile uso da parte di utenti anche non esperti.
152 pagine

SOMMARIO

Turtle graphics - Spirali - Spirali interne - Altre curve - PEEK e POKE - Alla scoperta dell'aritmetica - Valori logici - Rilocazione della memoria - Memoria per le stringhe - Aritmetica binaria - Grafica a blocchi - Grafica a Pixel - Grafica variegata - Trigonometria.

Cod. 573D **L. 15.000**

COMMODORE

165 J. Scriven - P. Hall

COMMODORE 64 A SCUOLA

Imparare è bello se lo si fa divertendosi; è il messaggio di questo libro scolastico, ma divertente, sul Commodore 64.
184 pagine

SOMMARIO

Cominciando con la matematica - Piccolo è bello - Parole, parole, parole - Diventare amici della tastiera - Il momento dei racconti - Parlare con logica - Cose straordinarie.

Cod. 574D **L. 18.000**

166 D. Lawrence

TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64

L'arte della buona programmazione alla portata di chiunque possiede un Commodore 64.
176 pagine

SOMMARIO

Programmazione modulare - Rimozione errori - Stringhe - Introduzione informazioni - Intrappolamento errori - Immagazzinaggio e recupero dati - Condizioni logiche - Metodi di selezione - Strutture di dati - Inserimento dati - Ciò che resta - Formattazione.

Cod. 575D **L. 16.500**

170 D. Lawrence

IL LINGUAGGIO MACCHINA DEL COMMODORE 64

Un potente programma per scrivere, assemblare e disassemblare programmi in linguaggio macchina del Commodore 64 e 14 nuovi comandi Basic realizzati con routine in linguaggio macchina.
216 pagine

SOMMARIO

Master code: monitor, assemblatore, File editor, disassemblatore - Nuovi comandi BASIC - BASIC e codice macchina.
(Libro con cassetta)

Cod. 572D **L. 29.000**

177 R. Bonelli

COMMODORE 16 PER TE: BASIC 3.5

Il primo "libro-cassetta" sul Commodore 16 per imparare direttamente sul video il linguaggio Basic.
294 pagine

SOMMARIO

La tastiera e il video - Affinamenti e strutture del programma - Grafica e animazione - Il suono - Esempi di programmi - Funzioni matematiche - Messaggi errore.
(Libro con cassetta)

Cod. 413B **L. 35.000**

184 U. Barzaghi

STATISTICA AD UNA DIMENSIONE CON IL COMMODORE 64

Il primo manuale didattico espressamente studiato per l'apprendimento dei principi fondamentali della statistica tramite calcolatore.
180 pagine

SOMMARIO

Premessa di carattere storico - Variabile statistica ad una dimensione - Rappresentazione grafica - Moda - Mediana - Rappresentazione sintetica - Valore quadratico medio - Misure della variabilità - Indici di asimmetria - Caricamento del programma in memoria - Esercizi - Riassunto dei comandi utilizzati - Formule - Listato Basic.

Cod. 570A **L. 17.000**

222

(Libro con cassetta)

Cod. SDP222 **L. 24.000**

185 Totomac

IL SISTEMA TOTOMAC: LA NUOVA FRONTIERA DEL TOTOCALCIO PER COMMODORE 64

Un libro per tutti, ma soprattutto per chi vuole, attraverso un semplice programma, sfidare scientificamente la fortuna e diventare milionario al totocalcio.
128 pagine

SOMMARIO

Sviluppo di un sistema - Identificazione della strategia - Il modello definitivo - Il pronostico

probabilistico - La taratura e la valutazione del pronosticatore.
(Libro con cassetta)

Cod. 576D **L. 24.000**

202 D. Lawrence

COMMODORE 16: ROUTINE ESSENZIALI

Il Commodore 16 in attività: un vero "stakanovista" della programmazione.
220 pagine

SOMMARIO

Come usare il libro - Esperimenti con l'ora - Dipingere con i numeri - Suoni e luci - Sempre più seriamente - Questioni di soldi.

Cod. 422B **L. 29.000**
(Libro con cassetta)

203 B. Lloyd

I TUOI AMICI C16 E PLUS 4

Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e PLUS 4.
168 pagine

SOMMARIO

Primi passi - L'istruzione Print - Primi programmi - Programmazione strutturata - Qualche idea in più - Mettiamo un po' d'ordine - Tutti facciamo errori - Programmazione avanzata - Stampa e grafici - Funzioni - Linguaggio macchina - Periferiche - Parole Basic - Abbreviazioni - Codice ASCII - Codice schermo - Glossario.

Cod. 423B **L. 16.000**

212 R. Bonelli - L. Pazzucconi - F. Racchi

COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ

Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo Basic.
336 pagine

SOMMARIO

Periferiche, tastiera, video, cassetta, joystick - Stampante MPS-803 - File - Gestione archivi - Architettura del sistema - Linguaggio macchina - Assembler - Comando monitor - Software residente - Grafica - Programmi - Istruzioni Assembler - Mappa memoria - Registri I/O - Schema elettrico.

Cod. 427B **L. 35.000**
(Libro con cassetta)

Tascabile

B. Allan

C 64

Il libro, in formato tascabile, permette di accedere a tutti i segreti concernenti il più diffuso dei calcolatori: il Commodore 64.
64 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Usare il C 64 - Programmazione - Grafica e suono - Caratteristiche speciali - Descrizione dettagliata dei comandi.

Cod. 002H **L. 8.500**

R. Geere

VIC 20

Il Vic 20 è un personal con tutto quanto necessario per imparare i segreti di base dell'informatica. Il libro, in formato tascabile, è la chiave per accedere ai segreti del Vic 20.
68 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Usare il Vic - Programmazione - Grafica - Caratteristiche speciali.

Cod. 005H **L. 8.500**

SINCLAIR

67 G. Marano

66 PROGRAMMI PER ZX81 E ZX80 CON NUOVA ROM + HARDWARE

Come sfruttare tutte le capacità degli ZX e, addirittura, moltiplicarle.
144 pagine

SOMMARIO

Note importanti sui programmi e sulla RAM utilizzata - Avvisatore acustico per tastiera ed alimentatore tampone per ZX80 e ZX81 - Grafica e disegni - Programmi vari - Animazioni - Programmi per interfaccia - Musica - Effetti sonori - Giochi.

Cod. 520D **L. 12.000**

83 G. Marano

77 PROGRAMMI PER SPECTRUM

77 "dimostrazioni" di quante nuove e interessanti applicazioni possa avere il piccolo personal computer Sinclair. In questo volume sono compresi: 30 programmi di grafica; 5 di musica; 8 di utility; 6 di animazioni; 7 di giochi; 12 di effetti sonori; 4 di elettronica; 5 di varia.
150 pagine

SOMMARIO

Grafica - Programmi vari - Utility - Animazioni - Musica ed effetti sonori - Giochi.

Cod. 555A **L. 16.000**

149

(Libro con cassetta)

Cod. 566A **L. 24.000**

93 D. Harwood

PROGRAMMI E APPLICAZIONI PER LO ZX SPECTRUM

60 meravigliose video-avventure da vivere insieme allo ZX Spectrum: fantasy e fantascienza, horror e guerra, brivido e giochi d'azzardo. Ma, insieme al divertimento "allo stato puro", il libro propone anche programmi utili ad affrontare problemi di tutti i giorni: tracciare grafici, risolvere equazioni, effettuare classificazioni alfabetiche e numeriche, gestire c/c bancari.
116 pagine

SOMMARIO

Il barone rosso - Asteroidi - Zombie - Formula uno - etc. etc.

Cod. 558D **L. 9.000**

102 T. Hartnell

PROGRAMMAZIONE DELLO ZX SPECTRUM

Potete partire da zero, con lo Spectrum davanti e questo libro di fianco, e ben presto il vostro calcolatore non avrà più segreti per voi.
212 pagine

SOMMARIO

Esploriamo il colore dello Spectrum - Esploriamo il suono dello Spectrum - Lo Spectrum negli affari - Lo Spectrum a scuola - Giocare con lo Spectrum - Grafica tridimensionale - Codice macchina - Appendici.

Cod. 531D **L. 18.000**

116 R. Rigo

SPECTRUM TOOL

L'uso combinato del Basic con il linguaggio macchina per arrivare a sfruttare tutte le risorse del calcolatore. Un libro diverso, intelligente, raffinato.
179 pagine

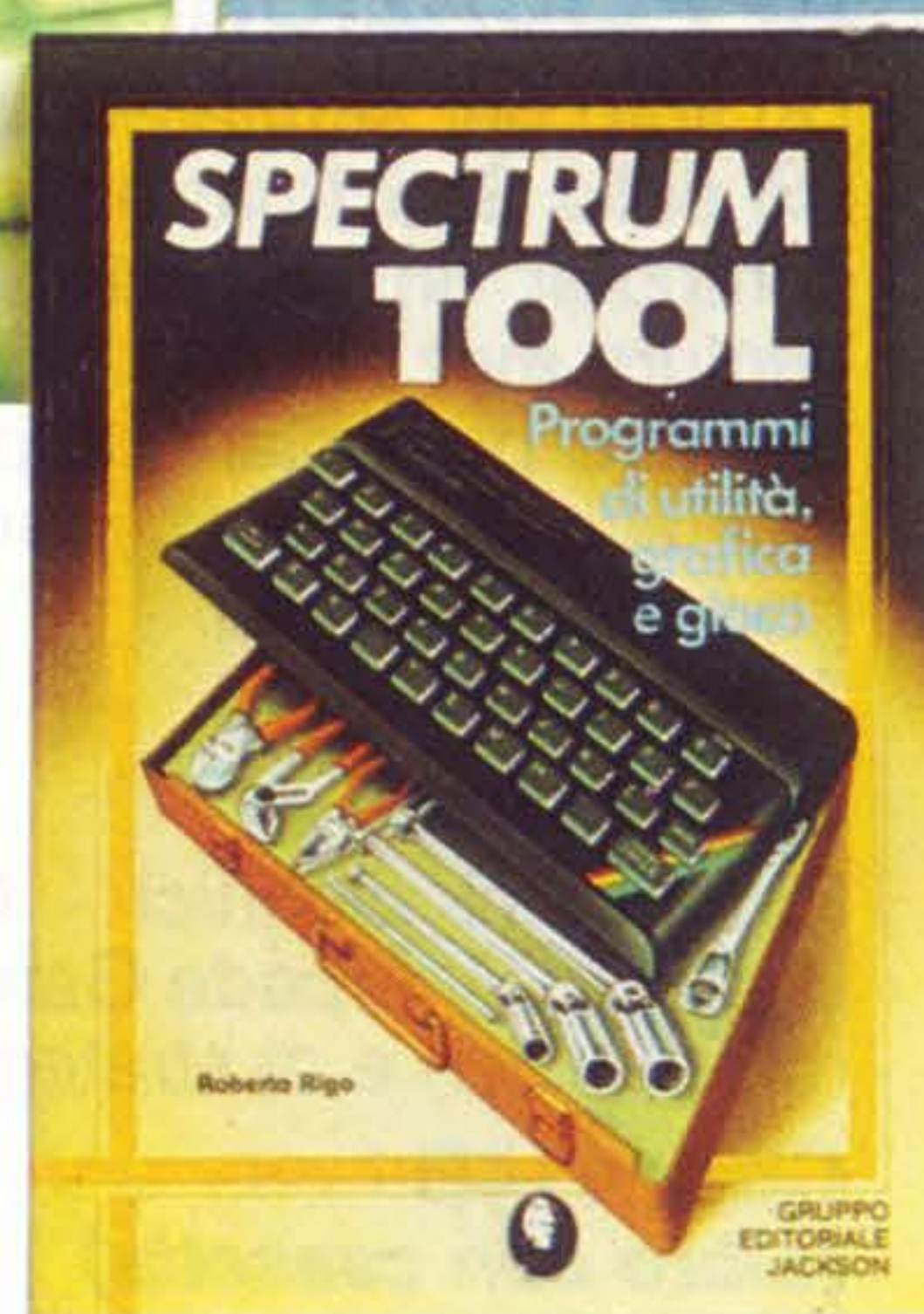
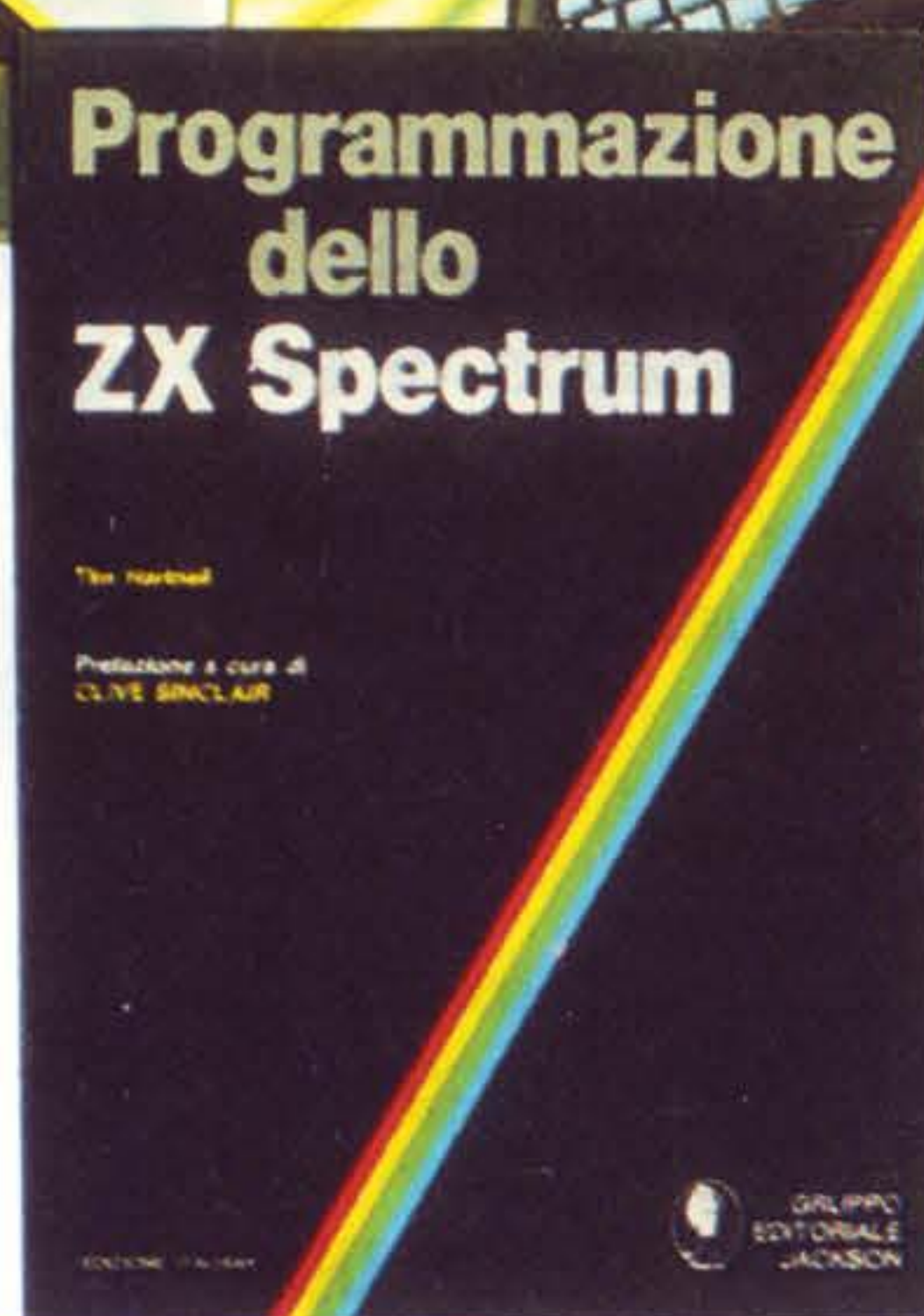
SOMMARIO

Programmi di utilità: hex loader, renumber, erax line e molti altri - Programmi grafici - Giochi: Funer lauder, Base attack, Pista, etc.

Cod. 554D **L. 15.000**

152

(Libro con cassetta)

Cod. 567D **L. 24.000**

164 C. Prigmore

IL BASIC IN 30 ORE PER ZX81

Un corso di basic su ZX81 (istruzioni e tecniche di programmazione) per chi vuole diventare "un professionista" di questo linguaggio.
288 pagine

SOMMARIO

Semplici istruzioni e comandi - Prendere decisioni - Stringhe - Liste - PRINT - Dadi e giochi - Elaborazione numerica - Introduzione all'elaborazione dati.

Cod. 547B **L. 31.000**
(Libro con cassetta)

172 E. Deeson

LO SPECTRUM A SCUOLA

Un'introduzione generale all'uso del computer nella società, un corso completo di programmazione Basic e una guida di programmazione specifica dello Spectrum; per studenti ed insegnanti della scuola media.
282 pagine

SOMMARIO

Cos'è un computer - Cos'è lo Spectrum - Per cominciare - Input/Output - Intervallo - Elaborazione delle informazioni - Sviluppi Top-Down - Grafica - Il personal a scuola - Il futuro del computer nell'istruzione.

Cod. 579D **L. 36.000**
(Libro con cassetta)

SINCLAIR

178 P. Williams

AI CONFINI DELLO SPECTRUM: APPLICAZIONI AVANZATE

Un libro per sfruttare appieno l'estrema duttilità dello Spectrum e fare di questo personal computer un inseparabile compagno di avventure mozzafiato.
Un libro particolare, superiore agli altri dedicati allo Spectrum, per la qualità dei programmi presentati.
180 pagine

SOMMARIO

Programmi didattici - Giochi matematici e d'azzardo - Arcade Game - Utility - Programmi finanziari e di strategia.

Cod. 414B **L. 28.000**
(Libro con cassetta)

179 C. Prigmore

IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM

Un corso in Basic per Spectrum che va aldilà di un semplice elenco di istruzioni e affronta seriamente e con validità il problema di dare professionalità a chi vuole imparare a programmare. Un libro davvero valido e per tutti: hobbisti, studenti e principianti.
352 pagine

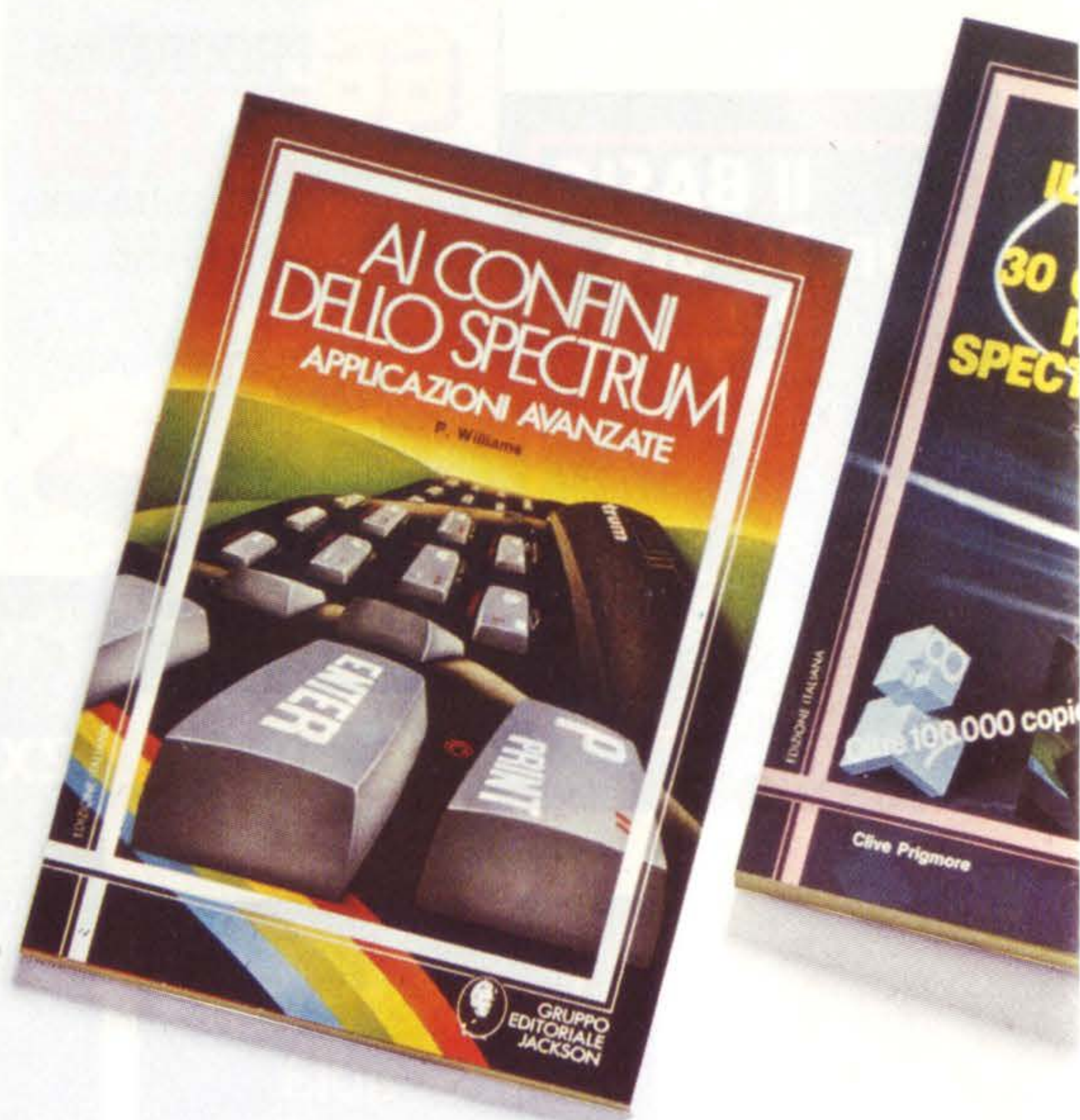
SOMMARIO

Comandi e istruzioni semplici - Stringhe - Liste - Print - Applicazioni del Basic - Grafica, suono e colore - Giochi - Introduzione all'elaborazione dati.

Cod. 501B **L. 40.000**

193 M. Lord

ALLA SCOPERTA DEL BASIC SPECTRUM

Un libro che va al di là dei soliti programmi, senza per questo ricorrere al linguaggio macchina, e mostra cosa è possibile ottenere dallo Spectrum.
256 pagine

SOMMARIO

Potenza - PRINT - Variabili, INPUT ed espressioni - Loop e scelte - Array e DATA - Scrivere un programma - La fortuna è una gran cosa - PEEK, POKE, IN e OUT - Belle arti - Suono e colore - Movimento - GOSUB, DEF, FN e bello stile - Applicazioni - Programmi di utilità - Locazioni - Velocizzazione - Altri dialetti Basic.

Cod. 418D **L. 34.000**
(Libro con cassetta)

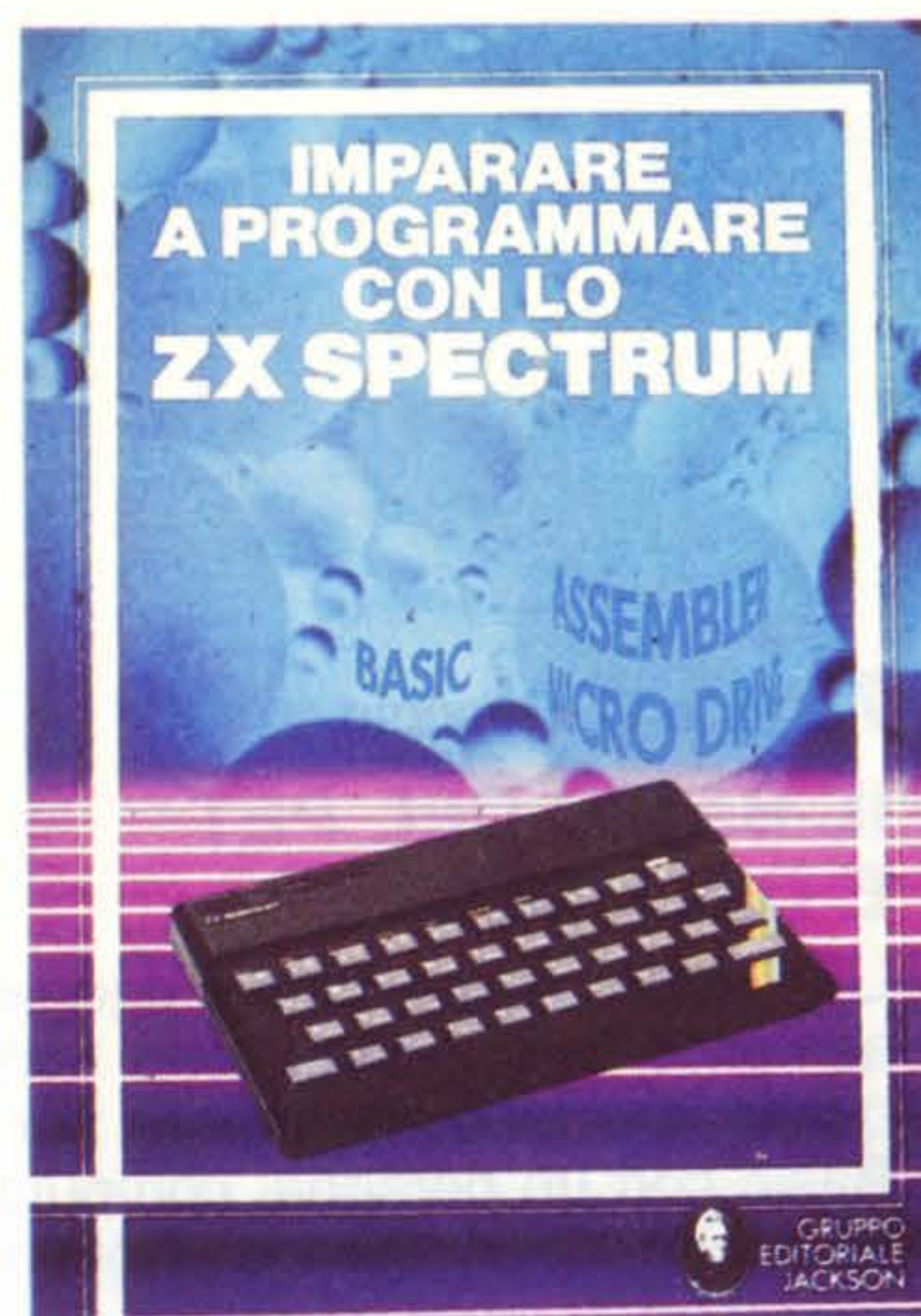
198 R. Bonelli - M. Spada

IMPARARE A PROGRAMMARE CON LO ZX SPECTRUM

Un libro fondamentale per chi vuole imparare a programmare con metodo e professionalità.
300 pagine

SOMMARIO

Preliminari - Imparare a programmare - Linguaggio Basic - Linguaggio Assembler - Utilizzo della memoria - Caratteri e codici del sistema - Tastiera - Stampanti - Interfaccia.

Cod. 420B **L. 28.500**

501 R. Bonelli

GUIDA AL SINCLAIR ZX81-ZX80 E NUOVA ROM

Per avvicinarsi all'informatica e apprendere i segreti della programmazione in Basic.

262 pagine

SOMMARIO

Il calcolatore - Installazione del calcolatore - La programmazione - Il linguaggio BASIC - Utilizzo della memoria - Linguaggio macchina - Esempi di programmi - Caratteri del sistema - Variabili del sistema - Scheda BASIC ZX80 - Scheda BASIC ZX80 nuova ROM e ZX81 - Errori - Sistema operativo dello ZX80 - Sistema operativo dello ZX81 e nuova ROM - Appendici.

Cod. 318B **L. 16.500**

OLIVETTI

78 P. e C. Pascolo

IL BASIC DEL PET E DELL'M20

Un volume schematico e rigoroso, ma anche semplice e completo, che compendia tutto quello che bisogna sapere per "lavorare" in Basic con un personal computer Commodore o con l'M20 Olivetti. Con numerosissimi esempi e esercizi.
226 pagine

SOMMARIO

Introduzione alla programmazione - Il sistema binario - Struttura base, costanti e variabili di un programma - Espressioni ed operatori - Istruzioni BASIC - Funzioni numeriche - Gestione matrici - Stampante - Nastri - Dischi - Comandi per la gestione di programmi e per la manipolazione di file - File dati - PATTERN MATCHING.

Cod. 336D **L. 16.000**

115 R. Bonelli - D. Gianni

M 20 LA PROGRAMMAZIONE BASIC-PCOS

Un libro fatto di esempi e di applicazioni per arrivare a conoscere i segreti del personal italiano più famoso. Un testo facile, didattico, che conduce passo passo il lettore a scoprirne il sistema operativo e le tecniche di programmazione.
360 pagine

SOMMARIO

Configurazione del sistema: hardware e software - PCOS: Guida utente - Operazioni principali - Come operare in Basic - Il linguaggio Basic - Costruzione dei programmi - Appendici.

Cod. 401A **L. 30.000**

127 R. Bonelli

IL PRIMO LIBRO PER M 24

Una panoramica rapida, ma completa, sul personal che segna l'adeguamento Olivetti agli standard internazionali nel campo del software. Con un capitolo sul sistema MS-DOS e uno sul linguaggio GW-Basic.
145 pagine

SOMMARIO

Introduzione al sistema - Utilizzo del calcolatore M24 - Il sistema operativo MS-DOS - Il linguaggio GW-BASIC - Appendici.

Cod. 401P **L. 24.000**

130 M. Mangia

OLIVETTI M 10: GUIDA ALL'USO

Una guida alla conoscenza del più piccolo e versatile dei PC Olivetti: il calcolatore che si trasforma in macchina per scrivere, agenda, indirizzario, terminale.
192 pagine

SOMMARIO

Il BASIC - Caratteristiche generali - Comandi del sistema e di utilità - Comandi di editing e di formato - Matrici e stringhe - Comandi di input/output - Comandi relativi al flusso di controllo - Grafica e suono - Funzioni matematiche e di conversione - Il concetto di integrazione - Il TEXT editor - Il programma ADRS - Il programma SHEDL - Il programma Telcom - Consigli per l'utilizzazione.

Cod. 401B **L. 18.000**

IBM

98 S.R. Trost

PROGRAMMI UTILI PER IBM PC

65 programmi ampiamente collaudati e pronti all'uso: finanza e bilancio familiare, gestione commerciale, beni immobili, analisi dati, registrazione dati, esercizi matematici. In appendice una serie di sottoprogrammi e di esempi che insegnano a diventare buoni programmatori.
192 pagine

SOMMARIO
Prefazione - Introduzione - Finanza e bilancio familiare - Gestione commerciale - Beni immobili - Analisi dati - Registrazione dei dati - Esercizi di matematica - Appendice A: subroutine - Appendice B: come utilizzare le subroutine centrali - Appendice C: subroutine per la stampante.

Cod. 564D **L. 15.000**

113 P. Lotigie

UN PERSONAL COMPUTER FIRMATO IBM

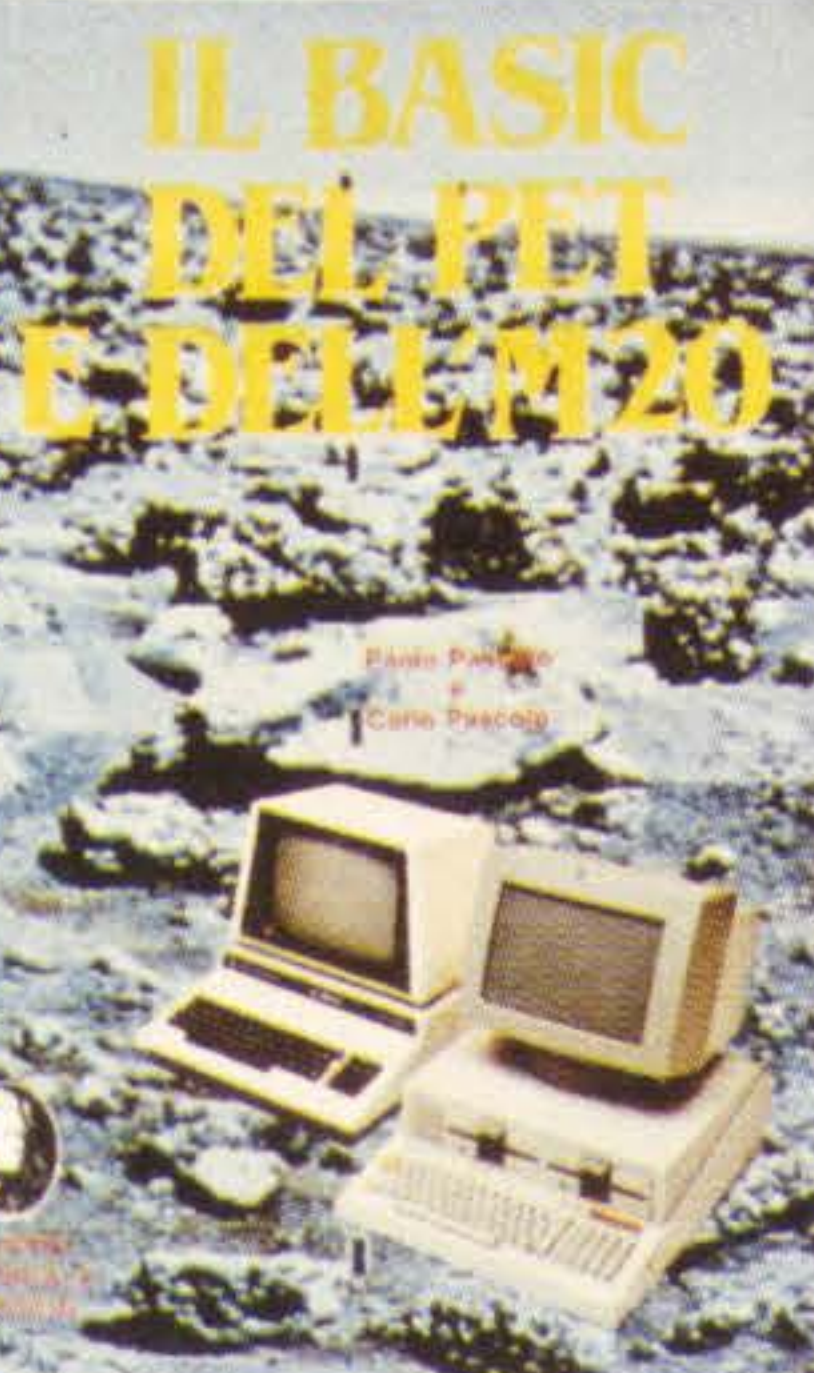
Hardware, software, programmazione e sistemi operativi: una panoramica completa del PC IBM. Con modalità d'uso e d'installazione.
160 pagine

SOMMARIO
Hardware - Applicazioni - Programmazione - Sistemi operativi - Configurazione - Installazione - Modello XT e DOS 2.0 - Mappa di memoria - Appendici.

Cod. 404H **L. 15.000**

201 P. Cecioni

GUIDA AI PC IBM

Tutto sui personal computer IBM, all'avanguardia nel campo dell'informazione.
176 pagine

SOMMARIO
Hardware - Memorie - Periferiche - Modem - Software - PC IBM - PC Base - PC Portatile - PC XT - PC XT/370 - PC AT - PC AT/370 - PC DOS e altri sistemi operativi - Basic, Pascal, Logo e altri linguaggi di programmazione - Programmi applicativi - Word Processor - Database - Spreadsheet - Miscellanea - Il gioco degli scacchi - Compatibilità - Dizionario.

Cod. 421P **L. 16.500**

VARIE

91 C. Elefante

L'HOME COMPUTER TI 99/4A

Nato anzitutto con l'obiettivo di insegnare il Basic a chi si avvicina per la prima volta al computer, questo libro si spinge fino a spiegare l'architettura del TI 99/4A ai già esperti di programmazione. Il primo scopo viene ottenuto presentando i comandi del sistema operativo e le istruzioni del linguaggio Basic. Il secondo obiettivo viene raggiunto tramite le spiegazioni degli schemi a blocchi del TI 99/4A, con particolare riferimento all'organizzazione delle memorie e alle caratteristiche del CPU.

186 pagine

SOMMARIO

L'Home Computer TI 99/4A - Programmando in TI BASIC - Il TI BASIC esteso - Il TMS 9900 - Programmi per il TI 99/4A.

Cod. 343B **L. 15.000**

103 G. Marano

EPSON HX 20

Il Basic e la grafica del primo calcolatore completamente portatile con stampante incorporata.

230 pagine

SOMMARIO

Caratteristiche dell'HX 20 - Il BASIC: comandi, istruzioni e funzioni - Aspetti particolari del BASIC HX 20: caratteri, file, etc. - 46 programmi vari in BASIC.

Cod. 345D **L. 20.000**

156 W. Carris

BASIC ATARI

Il primo libro sul calcolatore Atari, per chi comincia a programmare e vuole imparare in fretta.

192 pagine

SOMMARIO

Presentazione del calcolatore - Prime istruzioni BASIC - Tastiera e tasti di controllo - Editing su video - Colore, suono, grafica.

Cod. 540H **L. 18.000**

I NUOVI POTENTI COMPUTERS PORTATILI

EPSON HX20

BASIC E 46 PROGRAMMI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

BASIC ATARI

Bill Carris

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

I MICROPROCESSORI DEI PERSONAL COMPUTER

32 R. Mateoisan

LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z-8000

L'architettura, il funzionamento e molti esempi di programmi dello Z-8000.
302 pagine

SOMMARIO

Concetti base - Architettura circuitale dello Z8000 - Introduzione alle tecniche di programmazione - Istruzioni dello Z8000 - Modi di indirizzamento dello Z8000 - Tecniche per la gestione dell'ingresso/uscita - Componenti periferici dello Z8000 - Esempi di programmi di utilità - Tecniche avanzate di programmazione - L'ambiente di sviluppo dei programmi.

Cod. 321D **L. 25.000**

33 L.A. Leventhal

8080A/8085 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY

Un manuale teorico pratico per tecnici, studenti, appassionati che vogliano approfondire le loro conoscenze nel settore dei microcomputer.
512 pagine

SOMMARIO

Introduzione alla programmazione in linguaggio Assembly - Assemblatori - Set d'istruzioni per il linguaggio Assembly - Semplici programmi - Problemi aritmetici - Tabelle e liste - Subroutine - Ingresso/Uscita - Interrupt - Definizione del problema e progetto del programma - Debugging e testing - Documentazione.

Cod. 323P **L. 27.500**

34 A. Osborne - J. Kane - R. Rector - S. Jacobson

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA

Linguaggio Assembly, logica digitale e alcune efficienti soluzioni per spiegare l'uso corretto del microprocessore.
400 pagine

SOMMARIO

Linguaggio Assembly e logica digitale - Simulazione diretta della logica digitale - Un programma semplice - Prospettiva del programmatore - L'insieme di istruzioni dello Z80.

Cod. 324P **L. 21.500**

36 L.A. Leventhal

Z80 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY

Le funzioni Assembler, le istruzioni Assembly, i concetti di sviluppo del software.
640 pagine

SOMMARIO

Introduzione alla programmazione in linguaggio Assembly - Assemblatori - Set d'istruzioni per il linguaggio Assembly - Semplici programmi - Problemi aritmetici - Tabelle e liste - Subroutine - Ingresso/Uscita - Interrupt - Definizione del problema e progetto del programma - Debugging e testing - Documentazione.

Cod. 326P **L. 42.000**

44 R. Zaks

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80

Un corso sistematico per imparare la programmazione in linguaggio Assembler usando lo Z80.
530 pagine

SOMMARIO

Concetti fondamentali - Organizzazione hardware dello Z80 - Tecniche fondamentali di programmazione - Il set di istruzioni dello Z80 - Tecniche di indirizzamento - Tecniche di input/output - Dispositivi d'input/output - Esempi applicativi - Strutture dei dati - Sviluppo del programma.

Cod. 328D **L. 36.000**

48 R. Zaks

APPLICAZIONI DEL 6502

Le tecniche e i programmi per applicazioni tipiche del 6502 e dei sistemi su di esso basati.

214 pagine

SOMMARIO

I Chip d'ingresso/uscita - Sistemi basati sul 6502 - Tecniche di base - Applicazioni industriali e domestiche - Le periferiche.

Cod. 504B **L. 15.500**

50 R. Zaks

PROGRAMMAZIONE DEL 6502

Un testo autonomo e completo per imparare la programmazione in linguaggio Assembler.

390 pagine

SOMMARIO

Concetti di base - Organizzazione hardware del 6502 - Tecniche di programmazione di base - Set di istruzioni del 6502 - Tecniche di indirizzamento - Tecniche ingresso/uscita - Dispositivi ingresso/uscita - Esempi di applicazione - Strutture dei dati - Sviluppo del programma - Conclusioni.

Cod. 503B **L. 30.000**

53 R. Zaks

GIOCHI CON IL 6502

Tecniche di programmazione avanzate e loro sperimentazioni attraverso il modo pratico e divertente dei giochi.

312 pagine

SOMMARIO

Gioco musicale - Traduci - Indovina l'esadecimale - Quadrato magico - Spinner - Slot machine - Eco - Mindebender - Black-jack - Tic-tac-toe - Istruzioni del 6502 - Codici esadecimali e temporizzazione.

Cod. 505B **L. 19.500**

LINGUAGGI

42 K. Jensen - N. Wirth

PASCAL MANUALE E STANDARD DEL LINGUAGGIO

Dagli autori del Pascal, il "libro" sul Pascal.
186 pagine

SOMMARIO

Notazione e vocabolario - Il concetto di dato - Intestazione del programma e sezione di dichiarazione - Il concetto di azione - Tipi scalare e sottocampi - Generalità sui tipi strutturali - I vettori - Tipi record - Tipi set - Tipi flusso (file) - Tipi puntatore - Procedure e funzioni - Ingresso e uscita - Pascal 6000-3.4.

Cod. 500P **L. 11.500**

63 R. Farabone - R. Doretti

DAL FORTRAN IV AL FORTRAN 77

Per chi deve programmare a livello tecnico scientifico e vuole approfondire le conoscenze del linguaggio.
266 pagine

SOMMARIO

L'utilità dell'informatica - Come disegnare un programma con il metodo "top-down" - Lo standard del linguaggio FORTRAN IV - Lo standard del linguaggio FORTRAN 77 - Alcune considerazioni sulla programmazione strutturata e su certi strumenti matematici propri della programmazione tecnico-scientifica.

Cod. 517P **L. 18.000**

171 D.J. David

IL LINGUAGGIO ADA

Un libro su ADA, un nuovo potente linguaggio promosso dal Dipartimento della Difesa degli U.S.A., volto a garantire la portabilità e la facilità di manutenzione del software.
208 pagine

SOMMARIO

Da Pascal a ADA - Istruzioni e strutture - Tipi di dati - Package, modularità, compilazioni - Input/Output - Parallelismo e Task - Errori ed eccezioni - Pragmi - Conclusione.

Cod. 540A **L. 19.500**

180 B.W. Kernighan - D.M. Ritchie

LINGUAGGIO C

Il testo "ufficiale" sul linguaggio C, scritto da chi l'ha progettato e implementato.
240 pagine

SOMMARIO

Un'introduzione didattica - Tipi, operatori ed espressioni - Strutture di controllo - Funzioni e struttura dei programmi - Puntatori e array - Input/Output - Interfaccia con il sistema UNIX - Manuale di riferimento.

Cod. 541P **L. 21.000**

199 A.I.C.A.

SOFTWARE DIDATTICO

Come fare il punto della situazione dell'Informatica per la Didattica? Quali programmi si stanno sviluppando in questo campo in Italia?
L'A.I.C.A. tenta di rispondere con questo volume: di ogni programma sono descritti gli obiettivi, gli elementi caratterizzanti dal punto di vista didattico e degli allievi a cui si rivolge, gli strumenti informatici su cui funziona e la documentazione di cui è corredato.
408 pagine

Cod. 804C **L. 45.000**

LIBRI di prossima pubblicazione

R.T. Graver - M.A. Crawford

COBOL STRUTTURATO

PROGRAMMI

79 A. Miller

PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL

Un volume di perfezionamento, adatto anche a costruire una libreria di programmi utili a risolvere i più frequenti problemi scientifici e di ingegneria.
Con un'appendice riservata ai neofiti di questo linguaggio e comprendente: riepilogo della sintassi, delle funzioni standard e delle parole riservate di Pascal.

372 pagine

SOMMARIO

Valutazione di un compilatore Pascal - Media e valutazione standard - Operazioni matrici - Risoluzione di sistemi di equazione lineari - Programma di interpolazione di una curva - Ordinamento - Interpolazione di una curva con il metodo dei minimi quadrati - Risoluzione di equazioni con il metodo di Newton - Integrazione numerica - Equazioni non lineari di interpolazione di curve.

Cod. 554P **L. 25.000**

167 M. Rosaclot

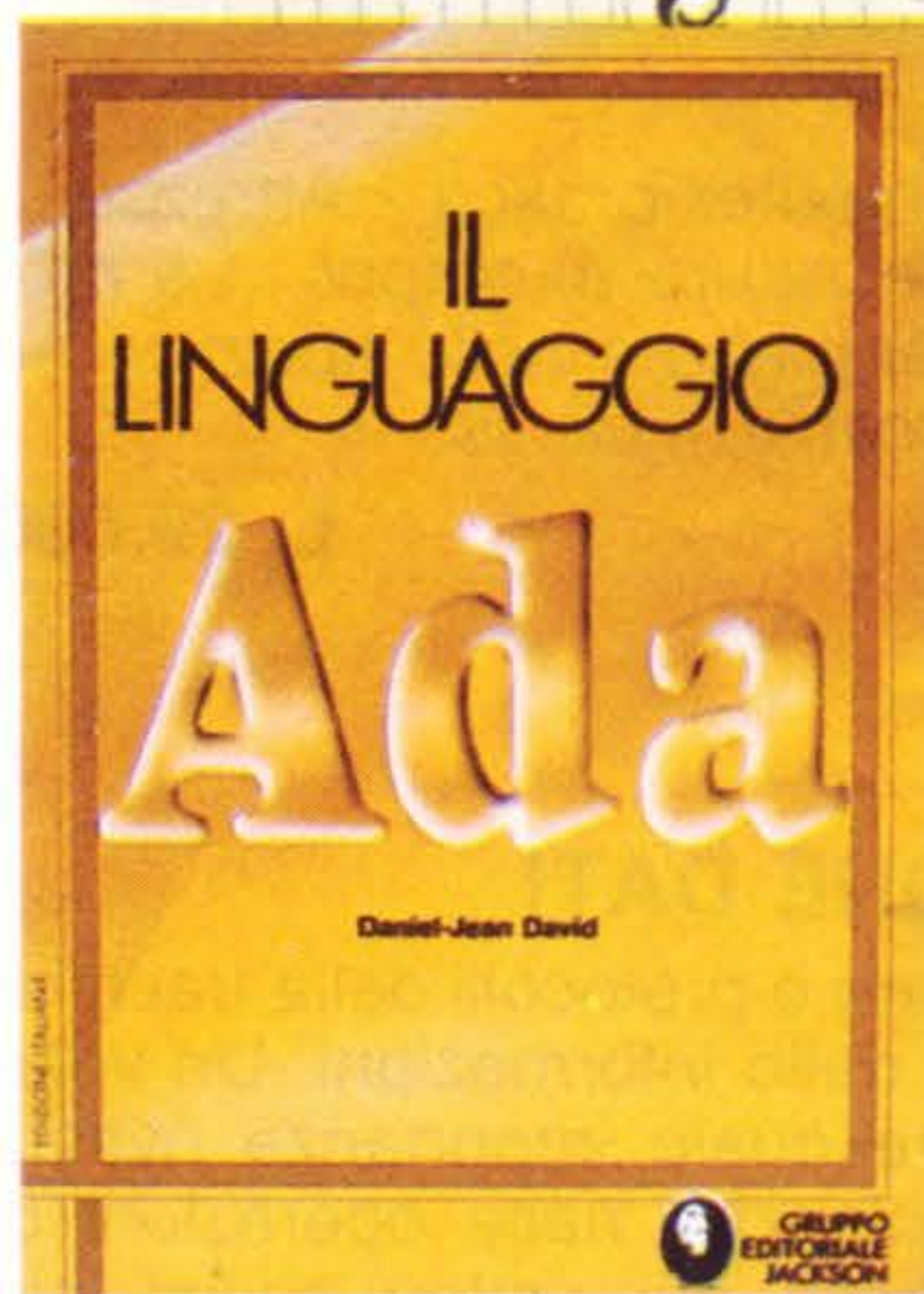
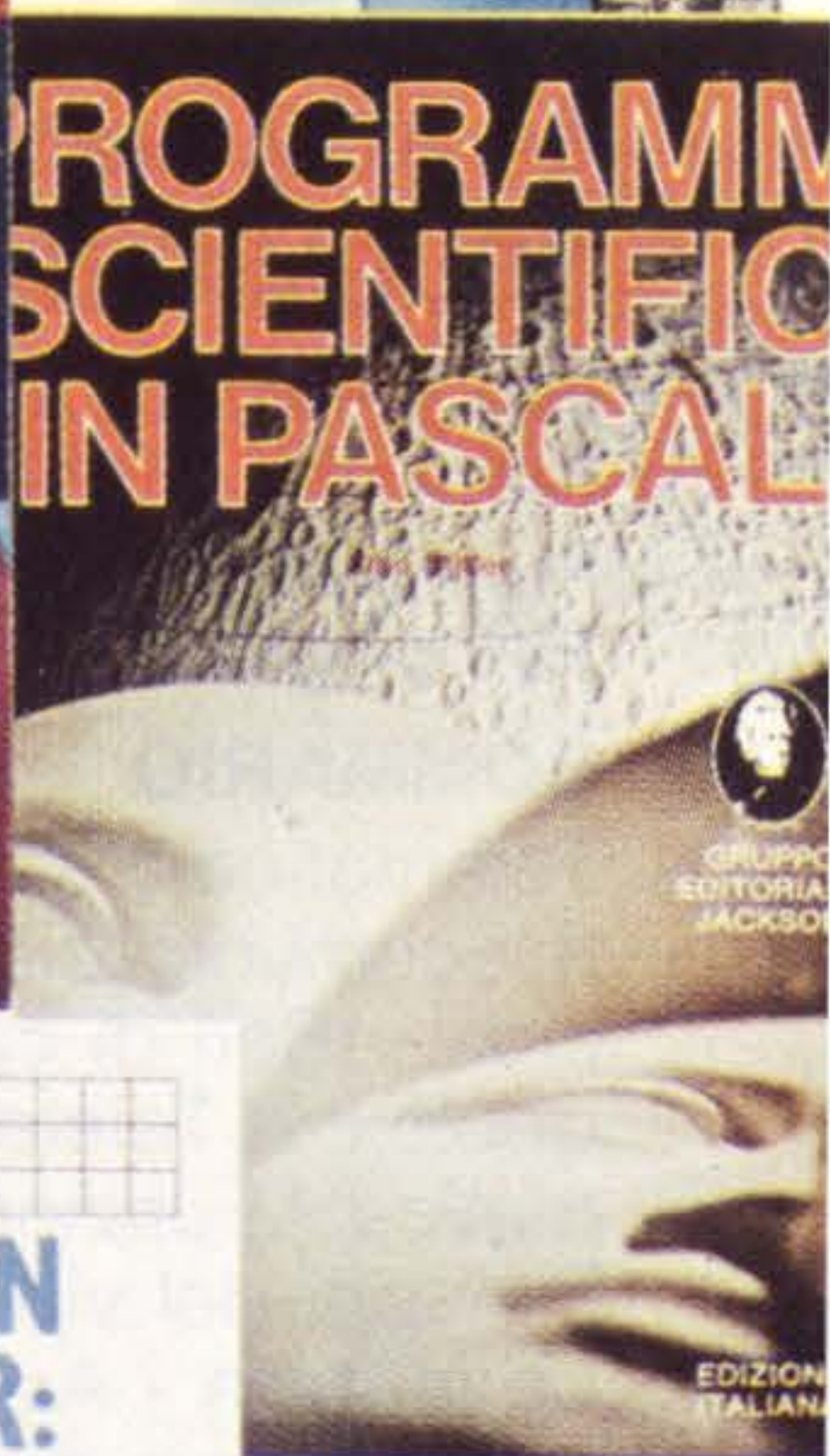
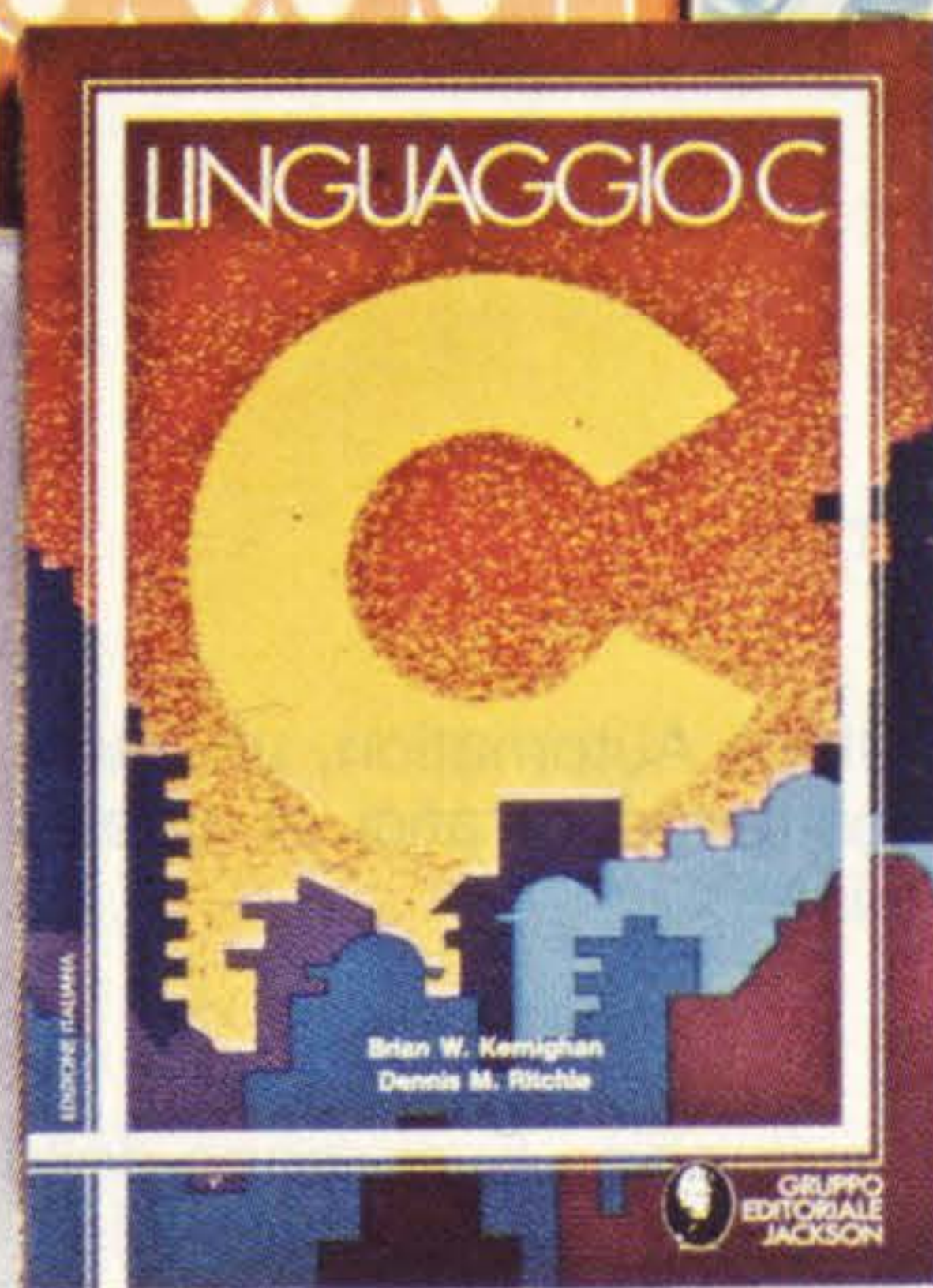
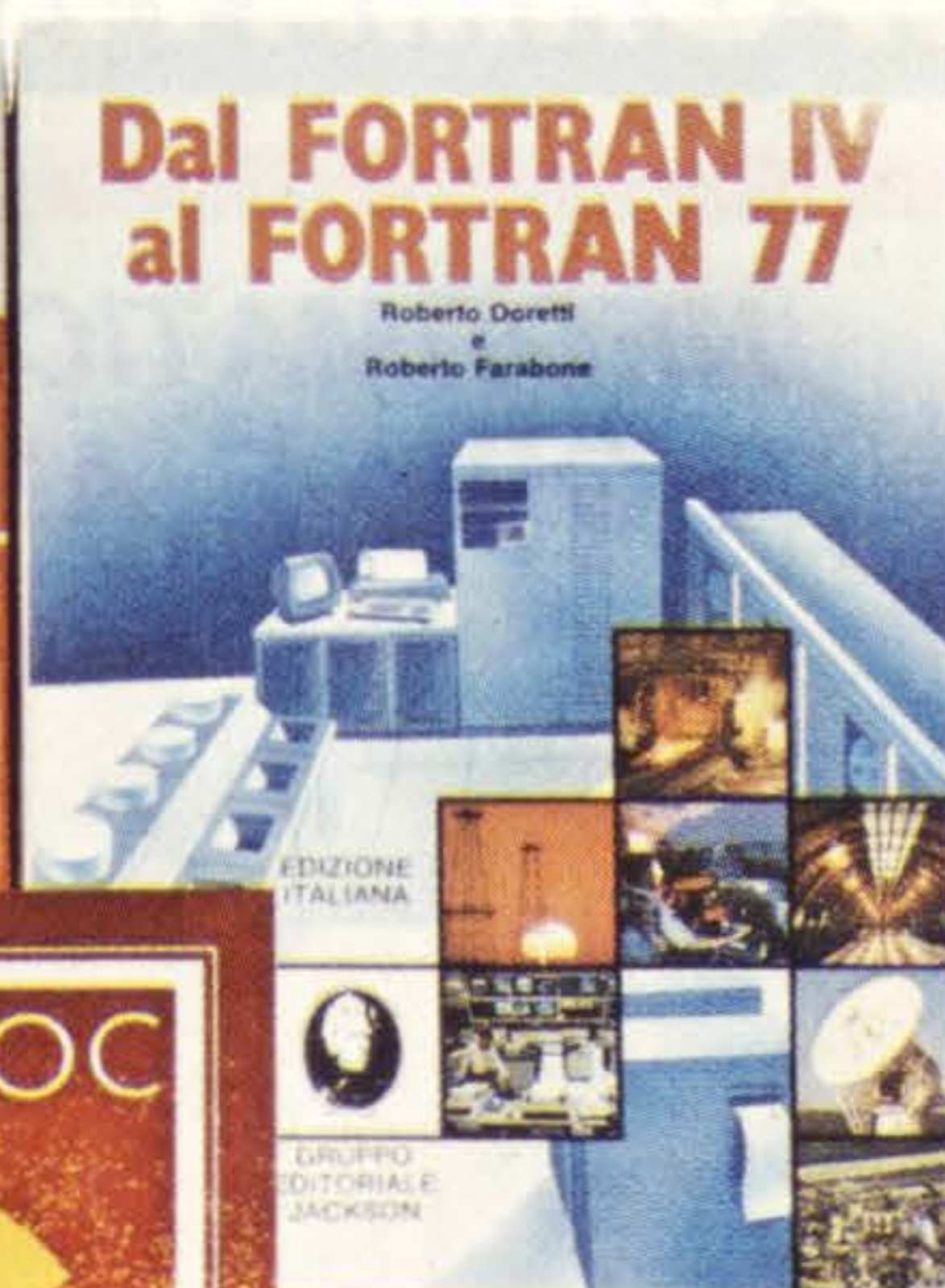
LA FISICA CON IL COMPUTER

Senza la pretesa di sostituirsi al metodo sperimentale tipico della fisica, il libro propone l'utilizzo delle tecniche di simulazione su calcolatore per visualizzare e studiare l'evoluzione temporale di un sistema fisico, questo metodo consente di studiare sistemi anche complessi, concentrandosi sugli aspetti fisici e ignorando in buona parte i formalismi matematici.

268 pagine

SOMMARIO

Dinamica del punto materiale - Problemi a una o due gradi di libertà - Principi di conservazione - Dinamica del corpo rigido.
Libro con floppy-disk.

Cod. 550A **L. 50.000**

INFORMATICA: TEORIA E APPLICAZIONI

64 R. Glucksmann

TELEMATICA

Dal Viewdata all'Office Automation, un panorama dei problemi teorico-pratici di questa nuovissima disciplina.

286 pagine

SOMMARIO

Telematica e suo sviluppo - Evoluzione delle telecomunicazioni - Reti per telecomunicazioni - Reti di calcolatori e banche dati - Videotext e Teletext - Altri nuovi servizi di telematica - Funzionalità del sistema videotext - Sviluppi del videotext nel mondo - Telematica in Italia - Applicazioni della Telematica e aspetti socio-economici e giuridici della telematica.

Cod. 518D **L. 19.000**

66 M. Salvemini

COMPUTER GRAFICA

L'immagine come informazione e il calcolatore come produttore d'immagine.

174 pagine

SOMMARIO

Informatica e computer grafica - Attrezzature di input - Attrezzature di output - La rappresentazione nel piano e nello spazio - Alcune note sulle matrici - Glossario.

Cod. 519P **L. 29.000**

85 G. Saccardi

TRASMISSIONE DATI

Dispositivi standard e protocolli della trasmissione elettronica delle informazioni. Un volume che fa capire quale importanza rivesta ormai questa "scienza", nelle operazioni di gestione e controllo dei settori sociali più disparati.

308 pagine

SOMMARIO

I dati e la loro codifica - Mezzi trasmissivi e dispositivi per trasmissione dati - Normative internazionali - Topologie di rete - I Multiplexer - I Concentratori - I protocolli di comunicazione - I protocolli BSC e BIT ORIENTED - Reti di comunicazione - Rete pubblica italiana - I PABX.

Cod. 528P **L. 23.000**

125 Bertazzoni-Bettettini-Cella
Regione Lombardia/Ist. Gemelli

ODISSEA INFORMATICA

Una serie articolata di saggi e interventi sull'informatica e le sue implicazioni, presenti e future, sul modello organizzativo delle società moderne.

536 pagine

SOMMARIO

Le società informatiche - Territorio e ambiente - Lavoro e tempo libero - Privato e pubblico - Servizi e infrastrutture - Appendice.

Cod. 800P **L. 50.000**

128 M. Salvemini

URBANISTICA E INFORMATICA

Con la computergrafica in mano ad architetti ed urbanisti potremo avere case e città migliori ed a un costo inferiore.

224 pagine

SOMMARIO

L'automazione in urbanistica e architettura - Il progettista e il sistema esperto - L'informatica grafica applicata all'architettura e all'urbanistica - Tecniche e sistemi di resa della immagine prodotta da computer - L'analisi interattiva degli insediamenti umani.

Cod. 801P **L. 30.000**

136 G. Haus

ELEMENTI DI INFORMATICA MUSICALE

Un libro per gli studenti di scienza dell'informazione, matematica, fisica e ingegneria elettronica e per i musicisti attratti dall'impiego dell'informatica in campo musicale.

232 pagine

SOMMARIO

Cenni introduttivi all'informatica musicale - I fenomeni musicali - Processi musicali: descrizione funzionale e misure di complessità - Analisi, elaborazione e sintesi di testi musicali e del suono - Rappresentazione grafica di fenomeni musicali - Ingegneria del software musicale - Sistemi e dispositivi per l'elaborazione musicale.

Cod. 802H **L. 22.500**

142 V. Tagliasco

EIDOLOGIA MEDICA

Presente e futuro della medicina in relazione all'uso dei calcolatori come strumenti diagnostici e di esplorazione del corpo umano.

128 pagine

SOMMARIO

Eidologia medica - Tecniche radiografiche avanzate per diagnosi cliniche - Tomografia a risonanza magnetica - Elaborazione di immagini radiologiche - Elaborazione di mappe termografiche - Olografia digitale - Elaborazione di immagini microscopiche, statiche e seriali.

Cod. 535C **L. 17.000**

143 A. Polistina

COMPUTER GRAPHICS E CAD PER L'ARCHITETTURA E IL TERRITORIO

Dall'incontro dell'informatica con la cultura del design e della grafica è nato un testo di base che fa capire le possibilità che le nuove macchine per disegnare e produrre immagini tridimensionali offrono all'architetto e all'ingegnere, all'urbanista e al cartografo.

264 pagine

SOMMARIO

Disegno a rilievo in architettura - CAD edilizio e ingegneria civile - Didattica - Sistemi informativi territoriali - Geometria del paesaggio e cartografia numerica.

Cod. 536C **L. 29.000**

INFORMATICA: TEORIA E APPLICAZIONI

144 C. Luini - D. Marini

SISTEMI GRAFICI GEOMETRIA DELLA NATURA E CAD INDUSTRIALE

Dopo *Computer Graphics* e *Eidologia medica*, una rassegna dei sistemi grafici e delle tecniche di CAD in ambiente industriale.
400 pagine

SOMMARIO
Geometria della natura - Sistemi grafici - Grafica per office automation - CAD logico ed elettronico - CAD/CAM - Image processing.

Cod. 537C **L. 39.000**

146 G. Tonfoni

LA COMUNICAZIONE CAMBIATA

Un libro per scoprire, analizzare, potenziare le capacità comunicative di ciascuno grazie ai nuovi strumenti della tecnologia.
112 pagine

SOMMARIO
Il paradigma jakobsiano - La nuova dimensione spazio-tempo - Il paradigma interattivo complesso - Il nuovo "linguaggio" - La nuova "lingua" - Alcuni esempi di comunicazione cambiata.

Cod. 538P **L. 10.500**

147 R. Farabone - R. Viano

LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il primo libro che con estrema chiarezza affronta in modo sistematico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque abbia un elaboratore da programmare.
390 pagine

SOMMARIO
Elementi principali della struttura di un elaboratore - L'input/output - Routine e sottoprogrammi - Diagrammazione a blocchi - Tabelle ed array - Diagrammi di procedura - Il metodo "Top-Down".

Cod. 539A **L. 37.000**

176 A. Doretti

DATA BASE: CONCETTI E DISEGNO

Un libro destinato a utenti e responsabili di archivi tradizionali che vogliano apprendere ogni segreto sul Data Base, dalla sua realizzazione e progetto alla rassegna di diversi modelli, non escluso il Data Base integrato.
176 pagine

SOMMARIO
Concetti generali di archivio e informazione - Modelli e strutture - Schema e subschema - Modalità operative.

Cod. 526P **L. 22.500**

186 M. Matteuzzi e P. Pellizzardi

AMBIENTE UNIX

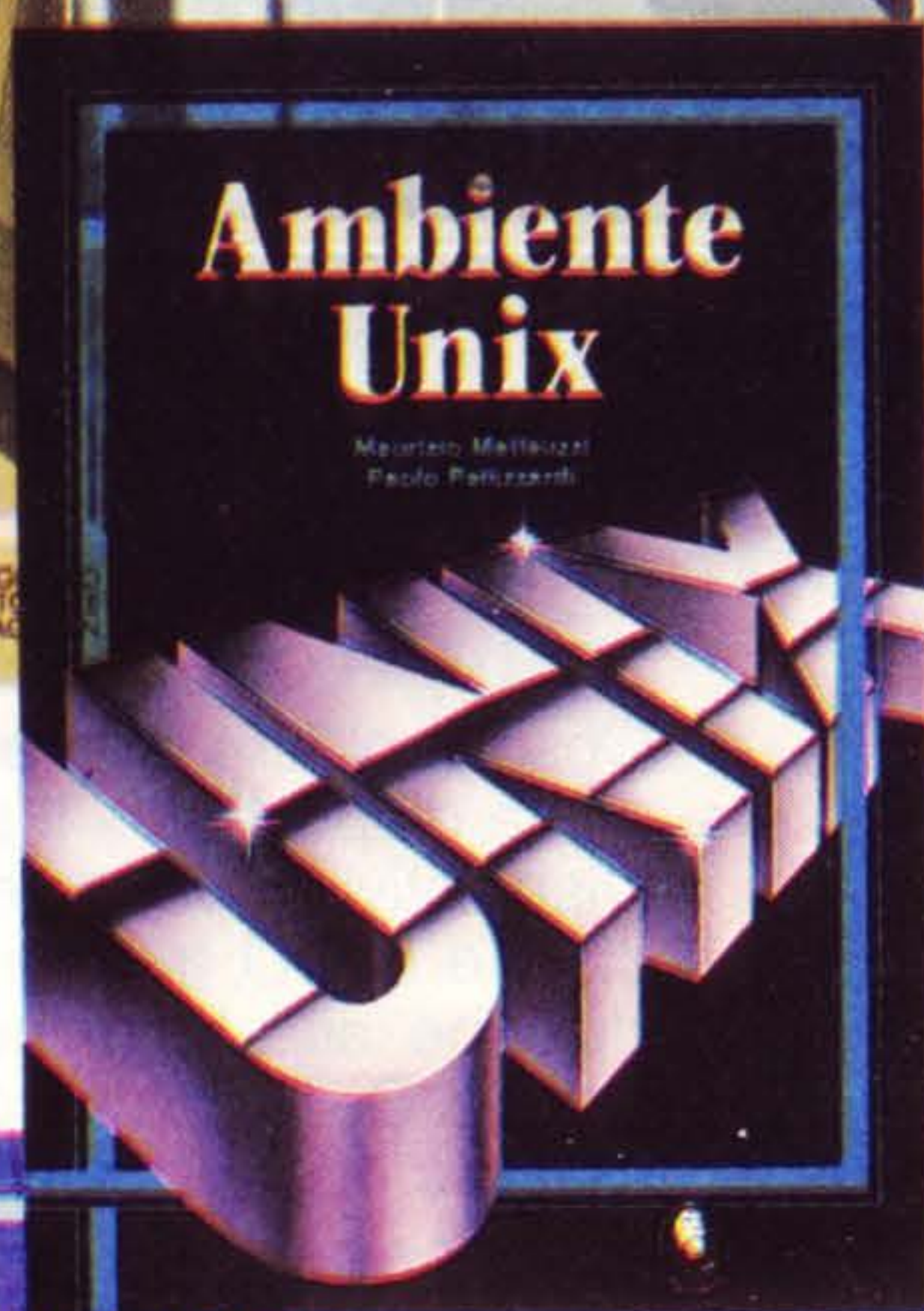
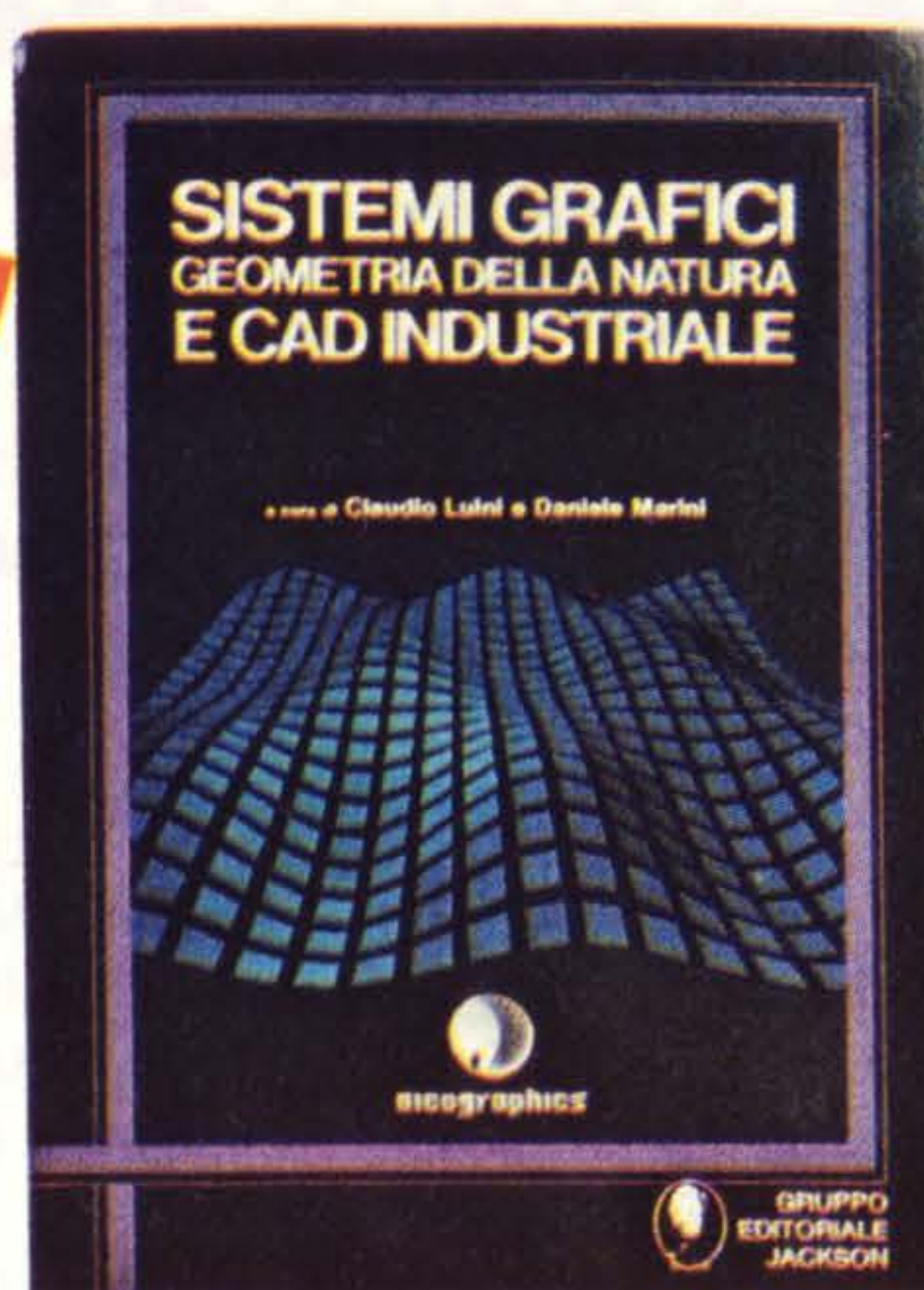
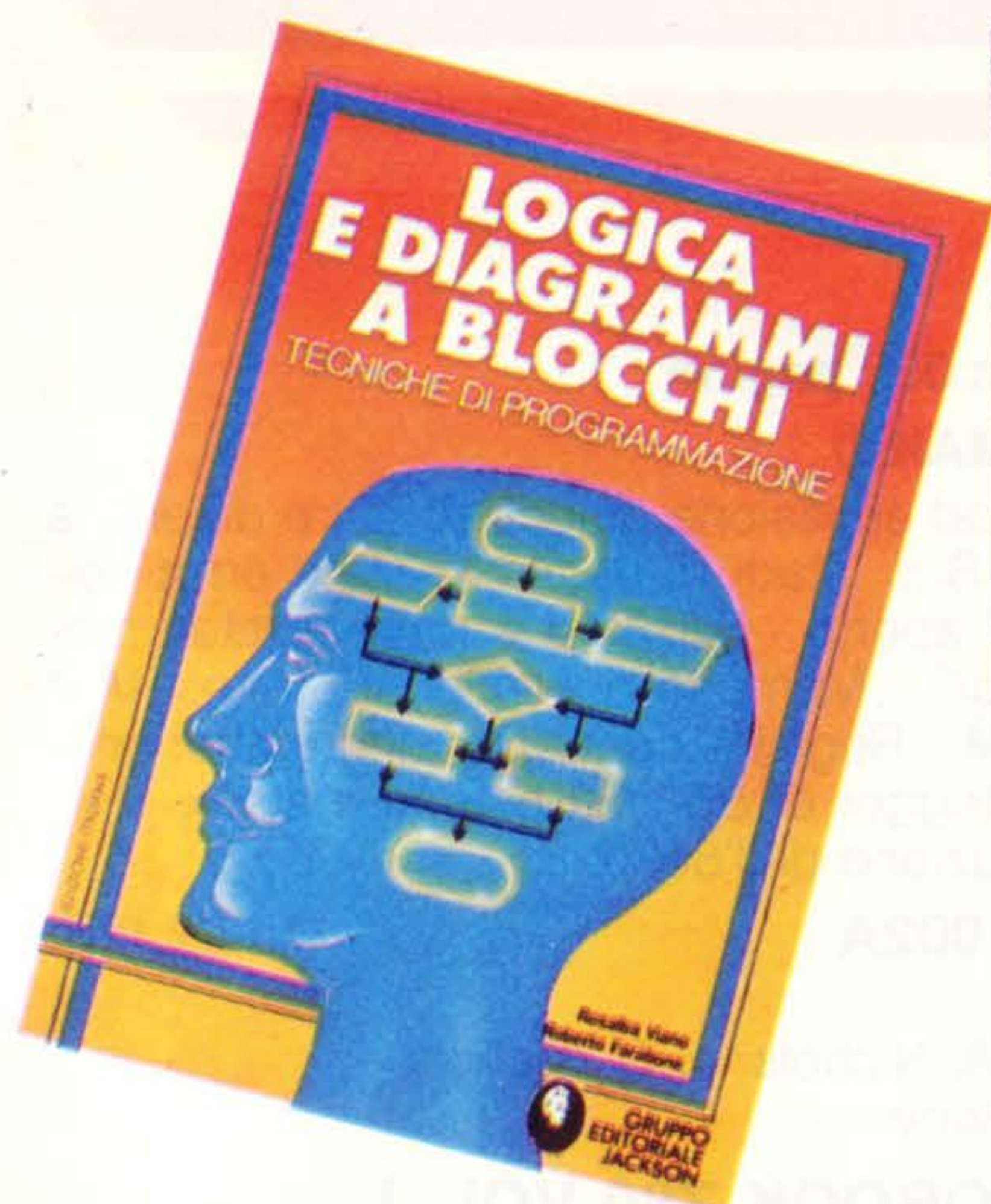
Un libro che unisce le caratteristiche di un trattato teorico e di un manuale di riferimento, con una completa trattazione del linguaggio C.
200 pagine

SOMMARIO
Uno sguardo complessivo - Il file system - Struttura interna del file - Linguaggio Shell - Unix e office automation - Linguaggio C - Descrizione dei principali comandi di unix.

Cod. 543P **L. 19.000**

196 G. Saccardi

RETI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELEMATICI

Una vasta panoramica introduttiva alle prestazioni ed ai servizi forniti dalla telematica, allo stato attuale dell'arte.
368 pagine

SOMMARIO

Telecomunicazioni e attività di standardizzazione - Commutazione di circuito e di pacchetto - Gestione dei terminali - La funzione di Pad - Tecniche di routing - Orientamenti generali nella scelta di una rete dati - Servizi integrabili - Reti dati locali - Convergenza fra reti geografiche e locali - Controllo dei parametri di rete - Standard internazionali.

Cod. 617P **L. 37.000**

513 A cura di A. Polistina

COMPUTER GRAPHICS, CAD, ELABORAZIONE D'IMMAGINI: SISTEMI E APPLICAZIONI

Gli atti del 3° Convegno Nazionale Aicographics a disposizione di operatori, sperimentatori, appassionati. Con numerosissimi schemi e un'appendice con 33 illustrazioni a colori.

512 pagine

SOMMARIO

Sistemi grafici: linguaggi ed algoritmi - Integrazione CAD/CAM - Didattica e formazione professionale - Computer graphics ed editoria - Modellazione di solidi - CAD in architettura - Elaborazione di immagini e scienze biomediche - Computer graphics e pianificazione territoriale.

Cod. 529C **L. 45.000**

ELETTRONICA E MICROPROCESSORI

2 P.R. Rony

ESPERIMENTI CON TTL E 8080A

Elettronica digitale, tecniche di programmazione, interfacciamento dei microcomputer.

Vol. I: 496 pagine

SOMMARIO

Codici digitali - Introduzione alla programmazione dei microcomputer - Alcune istruzioni del microcomputer 8080 - Il microcomputer MMD-1 - Alcuni semplici programmi per il microcomputer 8080 - Registri e istruzioni relative - Porte logiche e Tabella della verità - Istruzioni logiche - Introduzione al Breadboarding - Circuiti integrati - Flip-flop e latch - Decodificatori - Contatori - Gating di segnali digitali - Multivibratori monostabili e astabili.

Cod. 005A **L. 22.000**

3

Vol. II: 490 pagine

SOMMARIO

Cosa vuol dire interfacciare - Impulsi di selezione dispositivo - Il set di istruzioni 8080A - Dispositivi three-state - Introduzione alle tecniche di I/O tramite l'accumulatore - Introduzione alle tecniche di I/O memory-mapped - I/O del microcomputer: alcuni esempi - Flag e interruzioni.

Cod. 006A **L. 33.000**

7 P.R. Rony

CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA

Un approccio diretto al mondo dell'elettronica digitale.

Vol. I: 384 pagine

SOMMARIO

Il sistema di breadboarding con gli autboards LR - Il "Gating" di un segnale digitale - Tabelle della verità - Alcuni esperimenti particolari che utilizzano un fourdecade counter - Decoder, demultiplexer, multiplexer e sequencer.

Cod. 001A **L. 22.000**

8

Vol. II: 352 pagine

SOMMARIO

Diodi ad emissione di luce (LED) e display a Led - Bus: stadi di uscita tri-state ed a collettore aperto - Flip-flop e multivibratori monostabili - Memorie a semiconduttore: RAM e ROM - Registri, contatori, elementi aritmetici e trigger di Schmitt esterni e stack - Set di istruzione dell'8080.

Cod. 002A **L. 22.000**

13 E.A. Nichols - J.C. Nichols - P.R. Rony

NANOBOOK Z80 VOL. I TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il nanocomputer NBZ80S usato come strumento didattico, per imparare il software, per affrontare i problemi e le tecniche di interfacciamento con CPU, PIO, CTC.

Vol. I: Tecniche di programmazione 256 pagine

SOMMARIO

Codici Digitali - Introduzione alla programmazione dei microcomputer - Alcune istruzioni del microcomputer Z80 - Il Nanocomputer NBZ80S - Alcuni semplici programmi - Registri, Memoria e trasferimento dati - Metodi di indirizzamento dello Z80 - Salti, chiamate e ritorni - Istruzioni logiche - Manipolazione dei Bit, istruzioni di rotazione e shift - Istruzioni aritmetiche e di ricerca dei blocchi.

Cod. 310P **L. 17.000**

27

NANOBOOK Z80 VOL. III TECNICHE DI INTERFACCIAMENTO

464 pagine

SOMMARIO

Interfacciamento dello Z80 - La scheda per esperimenti NZ80 dell'NBZ80S - Generazione degli impulsi di sincronizzazione: impulsi di selezione dispositivi e indirizzi - Bus, Buffer Three state e I/O dello Z80 - L'hardware e il software di sistema del Nanocomputer - Tecniche di interruzione - Il dispositivo di ingresso/uscita parallelo PIO Z80 - Un tester per circuiti integrati TTL - Il circuito contatempi.

Cod. 312P **L. 20.000**

14

CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE

Un testo di alto valore didattico, per capire l'elettronica: dalla teoria atomica ai transistori.

448 pagine

SOMMARIO

Fondamenti di elettricità - Identificazione di schemi e componenti - Kit per esperimenti di elettronica fondamentale, tester ed oscilloscopi - Legge di Ohm - Circuiti serie e parallelo - Capacità - Bobine, Corrente alternata e Trasformatori - Diodi - Transistori.

Cod. 201A **L. 30.000**

15 F. Hure

CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI

Un'introduzione pratica che demistifica molti luoghi comuni e rende accessibile a tutti l'argomento.

112 pagine

SOMMARIO

Generalità sui circuiti integrati-logici - Esperimenti con differenti tipi di porte e materiale necessario - Gli oscillatori - Calcolo e visualizzazione.

Cod. 203A **L. 10.000**

16

COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO

12 lezioni complete ed esaurienti a cura del Learning Center Texas Instruments.

224 pagine

SOMMARIO

Funzione dei circuiti fondamentali di un sistema elettronico - Come i circuiti prendono delle decisioni - I diodi: cosa fanno e come funzionano - I transistori: come funzionano e come sono fatti - Tiristori ed opto-elettronica - Introduzione ai circuiti integrati digitali - MOS e circuiti integrati lineari.

Cod. 202A **L. 16.000**

ELETTRONICA E MICROPROCESSORI

21 J.A. Titus - P.R. Rony - C.A. Titus - D.G. Larsen

IL BUGBOOK VII

L'interfacciamento fra microcomputer e convertitori analogici - Esperimenti per sistemi 8080/A - Z80 - 8085.
272 pagine

SOMMARIO

Interfacciamento dei convertitori da digitale ad analogico - Interfacciamento con convertitori analogico digitali - Convertitori analogico digitali a doppia pendenza e pannelli di misura digitali - Miscellanea di tecniche di conversione - Circuiti di sample and-hold e dispositivi multiplexer - Esperimenti con convertitori D/A e A/D.

Cod. 007A **L. 17.000**

25 A. Lesea - R. Zaks

TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI

I concetti, le tecniche di base, i componenti per assemblare un sistema.
400 pagine

SOMMARIO

Tecniche di implementazione dell'unità di elaborazione (CPU) - Fondamenti di trasferimento dati su interfaccia - Interfacciamento delle periferiche - Circuiteria analogica, conversione analogica/digitale (A/D) e digitale/analogica (D/A) - Standard di interfaccia (BUS).

Cod. 314P **L. 25.000**

28 C.A. Titus - J.A. Titus

DBUG

Un programma interprete per la messa a punto del software 8080.
112 pagine

SOMMARIO

Un'introduzione alla programmazione - I comandi di DBUG - Come si legge e si perfora un nastro - Come si esegue un programma - L'uso del Breakpoint - La tecnica del passo passo - Salti, richiami, restart e rientri - Le operazioni relative allo stack - Come dare inizio al programma DBUG - Nella memoria di lettura scrittura - Come dare inizio al programma DBUG in PROM - Come cambiare DBUG.

Cod. 313P **L. 7.000**

29 R. Zaks

MICROPROCESSORI DAI CHIP AI SISTEMI

Dai chip ai sistemi. I concetti, le tecniche e i componenti riguardanti il mondo dei microprocessori.
384 pagine

SOMMARIO

Concetti fondamentali - Funzionamento interno di un microprocessore - Componenti del sistema - Valutazione comparativa tra microprocessori - Interconnessioni per la costruzione di un sistema - Applicazioni del microprocessore - Tecniche di interfacciamento - Programmazione di microprocessori - Sviluppo del sistema - Il futuro.

Cod. 320P **L. 25.000**

31 C.A. Titus

TEA - UN EDITOR ASSEMBLER RESIDENTE PER L'8080/8085

Un valido contributo per scrivere e modificare programmi sorgente scritti in Assembler secondo i codici mnemonici dei due microprocessori.
252 pagine

SOMMARIO

Modalità d'impiego dell'editor - Modalità di impiego dell'Assembler - Convenzioni relative ai dispositivi di I/O - Formato della banda per il programma TEA - Modifica del comando Z - Aggiunta a TEA di un comando speciale - Elenco riassuntivo dei comandi di TEA - Listing di TEA.

Cod. 322P **L. 14.000**

35 A. Osborne

PROGRAMMAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA

Implementazione della logica sequenziale e combinatoria, e uso del linguaggio Assembly all'interno di un sistema basato sull'8080.
296 pagine

SOMMARIO

Linguaggio Assembly e logica digitale - Una simulazione diretta della logica digitale - Un semplice programma - Una prospettiva del programmatore - Set d'istruzioni per l'8080/ 9080.

Cod. 325P **L. 19.000**

38 H. Taub - D. Schilling

ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE

Un testo didattico chiaro, completo, moderno, con oltre 400 problemi, dedicato a specialisti e studenti.

720 pagine

SOMMARIO

Dispositivi elettronici fondamentali - Amplificatori operazionali e comparatori - Circuiti logici - Logica RTL e TTL - Logica diodo/ transistore - Logica ad accoppiamento di emettitore - Porte MOS - I flip-flop - Registri e contatori - Operazioni aritmetiche - Memorie a semiconduttore - Interruttori analogici - Conversione analogico-digitale - Circuiti di temporizzazione - Linee di trasmissione.

Cod. 204A **L. 45.000**

43 G. Giaccaglini

USARE IL MICROPROCESSORE

L'utilizzo più razionale del microprocessore nel controllo di impianti e processi.

296 pagine

SOMMARIO

Il linguaggio Assembly Z80 - Il Microcomputer Nascom - Giocando col microcomputer - Sottoprogrammi vari di conversione tra codici - Simulazione di impianti e congegni: semaforo e orologio-cronometro - Semplici esperimenti con la Z80-PIO - Controllo di un ascensore: problemi di input/output - Altri esempli applicativi - Il controllo di processo.

Cod. 327A **L. 17.000**

ELETTRONICA E MICROPROCESSORI

45 P.F. Goldsbrough

INTERFACCIAMENTO DI MICROCOMPUTER

Esperimenti utilizzanti il chip 8255 PPI, interfaccia programmabile della famiglia 8080. Con esperimenti di Peter R. Rony.
220 pagine

SOMMARIO

Introduzione al PPI 8255 - Un'analisi dell'8255 - Funzionamento in modo 0: I/O semplice - Operazione di set/reset bit sul PPI - Handshaking di I/O a comando di stato: funzionamento combinato in modo 0 e set/reset bit - Handshaking di I/O a comando di interrupt: funzionamento del PPI in modo 1 - Funzionamento in modo 2: I/O bidirezionale.

Cod. 004A **L. 12.000**

51 A. Pinaud

PROGRAMMARE IN ASSEMBLER

Il manuale pratico per hobbisti e utenti di personal computer.
160 pagine

SOMMARIO

Definizione e richiami di nozioni di base - Introduzione all'Assembler - Istruzioni di un Assembler tipo Z80 - Pseudoistruzioni e macroistruzioni - Tecnica pratica dell'Assembler - Il software di supporto all'Assembler - Relazioni con i linguaggi evoluti - La matematica dell'informatica - Il codice ASCII - Il set di istruzioni dello Z80.

Cod. 329A **L. 10.000**

84 R. Dubois

CAPIRE I MICROPROCESSORI

Funzioni, memorie ROM e RAM, interfacce. Tutto quello che bisogna conoscere su tecnologie e applicazioni di microprocessori e microcalcolatori e sulle caratteristiche dei principali tipi attualmente sul mercato. Con numerosi schemi di collegamenti e di programmi.
126 pagine

SOMMARIO

Introduzione ai microprocessori - Microprocessori, memorie, interfacce - I diversi tipi di interfaccia - I modi di indirizzo - Set di istruzioni - I sistemi di sviluppo - Descrizione dei principali microprocessori esistenti sul mercato - Passato, presente e futuro dei microprocessori.

Cod. 342A **L. 10.000**

134 V. Alessandroni - P. Galeano

IL GRAFCET

Un manuale che, esaminando i problemi di programmazione dei PCL, risponde alle sempre maggiori richieste di chi opera nel campo della telemeccanica.
156 pagine

SOMMARIO

Funzioni logiche - Sviluppo del GRAFCET - Concetti base: Passi, Transizioni, Azioni - I due livelli del GRAFCET - Le specifiche del GRAFCET - Le reti di Petri - Esempi applicativi.

Cod. 207A **L. 15.000**

160 V. Alessandroni - P. Galeano

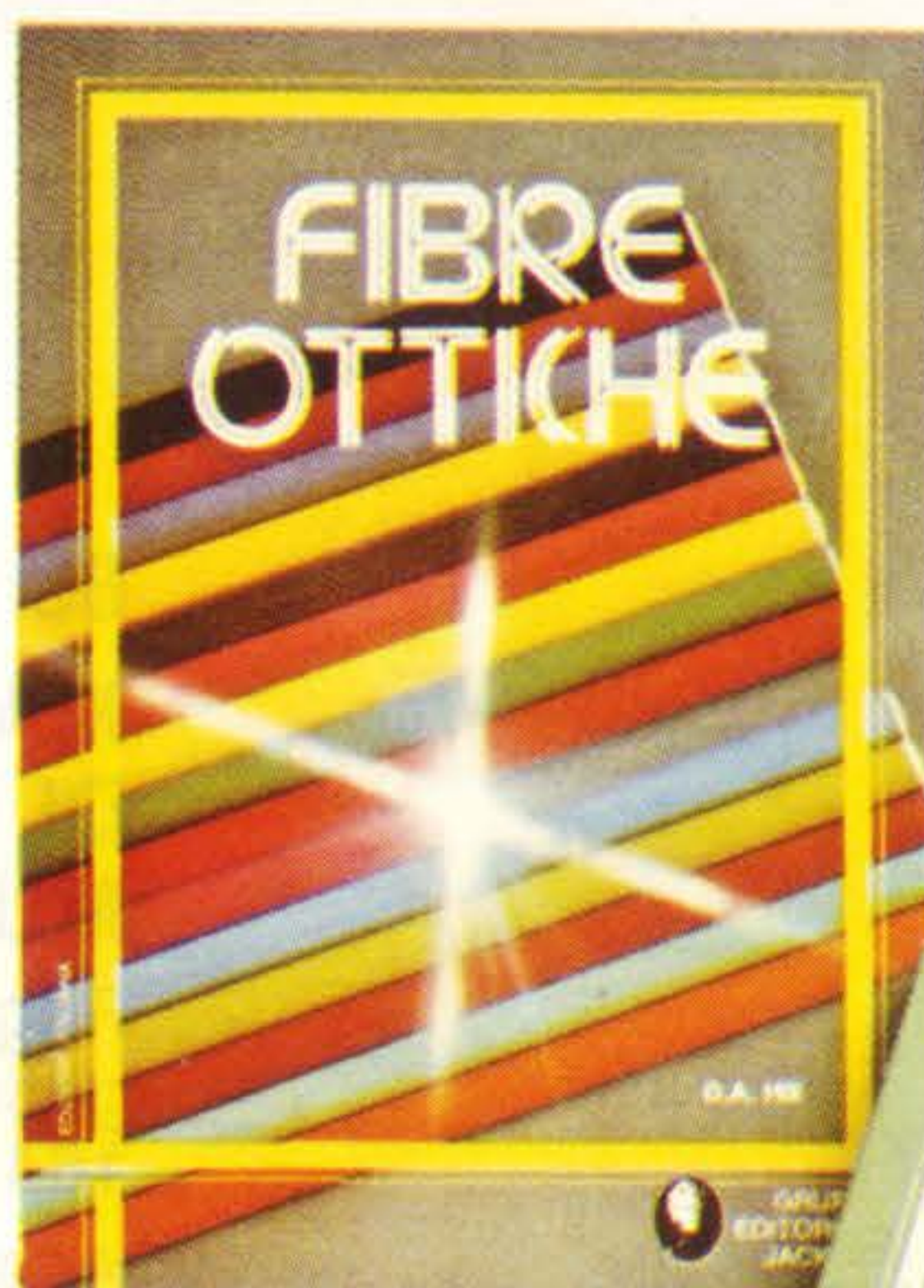
I CONTROLLORI PROGRAMMABILI

L'evoluzione tecnica pone sempre nuove sfide anche conoscitive. Nel settore dell'automazione industriale è urgente misurarsi con quella della microelettronica e delle sue applicazioni.
250 pagine

SOMMARIO

Gli automatismi industriali - La struttura del controllore programmabile - La programmazione con il linguaggio a contatti e con il linguaggio colloquiale - La programmazione con il GRAFCET - Reti di comunicazione e tendenze future.

Cod. 208A **L. 24.000**

TECNOLOGIE

108 D.A. Hill

FIBRE OTTICHE

Come funzionano, come sono fatte, a cosa servono. Un argomento di vasto interesse e di sempre maggior applicazione, affrontato con linguaggio rigoroso ma semplice.
192 pagine

SOMMARIO

L'ottica delle fibre - Componenti di base dell'ottica delle fibre - Strumenti a fibre ottiche - Impieghi pratici delle fibre ottiche - Alcuni produttori di fibre ottiche - Vetro ottico - Batterie.

Cod. 614A **L. 15.000**

110 G. Benevolo

SISTEMI ELETTRONICI DI STAMPA LASER

La rivoluzione tecnologica e l'editoria: ovvero come è cambiato il mondo della carta stampata, e come cambierà, grazie all'arrivo dell'elettronica e del laser.
216 pagine

SOMMARIO

Nascita e sviluppo dei sistemi di stampa elettronica laser - Sistemi di "Electronic printing" - Analisi per ambiente di utilizzo - Mercato, produttori e prodotti - Il software - Utilizzi - L'Electronic Publishing.

Cod. 614P **L. 17.000**

131 D.L. Cannon

SISTEMI DIGITALI MANUTENZIONE, RICERCA ED ELIMINAZIONE GUASTI

Un libro per hobbisti e tecnici, un manuale che insegna ad ovviare e a prevenire i guasti nei circuiti digitali. Con una panoramica sulla strumentazione da impiegare nella diagnosi dei malfunzionamenti dei circuiti.
303 pagine

SOMMARIO

Fondamenti dei sistemi digitali - Funzioni dei sistemi digitali - Fondamenti di eliminazione degli errori - Problemi di logica combinatoria - Problemi di logica sequenziale - Problemi di memoria - Problemi di ingresso/uscita - Problemi di tempificazione di base - Tecniche avanzate - Appendici - Esercizi.

Cod. 200A **L. 28.500**

MANUALI

4 A. Gozzi

MANUALE PRATICO DEL RIPARATORE RADIO TV

I segreti di un'esperienza ventennale messi al servizio di tutti.
352 pagine

SOMMARIO

Il laboratorio - Il servizio a domicilio - Antenne singole e centralizzate - Ricezione di TV straniere - Le trasmissioni televisive in Italia - Sigle, simboli, codici vari - Riparazione dei televisori a valvole - Riparazione dei televisori a transistori - Il ricevitore radio AM-FM a transistori - Apparecchi a Bassa Frequenza (HI-FI) - Ricetrasmettitori in Banda Cittadina (CB) - Televisione a colori - Strumenti impiegati nell'assistenza TV - Prevenzione degli infortuni sul lavoro - Vocabolario inglese-italiano e tedesco-italiano dei termini TV - Legislazione in vigore per quanto concerne le trasmissioni radiotelevisive - TV private via etere e via cavo - Radio private operanti in Italia - Elenco ditte di radiotecnica - Tavole da fotocopiare.

Cod. 701P **L. 23.000**

57 General Electric

MANUALE DEGLI SCR VOL. I

Una guida alle applicazioni di questa famiglia di dispositivi a semiconduttore.
378 pagine

SOMMARIO

Realizzazione dello SCR e teoria fondamentale del lavoro - Simboli e terminologia - Caratteristiche e parametri dei tiristori - Caratteristiche del trigger da applicare al gate, valori, metodi - Caratteristiche dinamiche degli SCR - Funzionamento con la connessione serie parallelo - Il Triac - Circuiti di commutazione statica - Il controllo in fase per c.a. - Sistemi di controllo in fase per motori elettrici.

Cod. 612P **L. 24.000**

65 D. Rosmini

MANUALE PRATICO DI REGISTRAZIONE MULTIPISTA

Regole generali, problemi, soluzioni, termini generali.
164 pagine

SOMMARIO

Multitraccia perché - Introduzione alla registrazione multipista - Pratica delle tecniche multipista - Spiegazione dei termini più usati.

Cod. 704D **L. 10.000**

69 R. Keats, A. Pullien jr.

MANUALE PRATICO DI PROGETTAZIONE ELETTRONICA

Per hobbisti, dilettanti, sperimentatori e ingegneri alle prese con la comprensione e l'uso dei circuiti elettronici.
488 pagine

SOMMARIO

Elementi lineari e non lineari - Il transistore bipolare - Confronti di transistori bipolari diversi e loro applicazioni - Il transistore ad effetto di campo - Dispositivi speciali - Il modello di Ebers-Moll per un dispositivo attivo - Alcuni circuiti utili - Strumenti standard e componenti utili - Esperimenti utili.

Cod. 205A **L. 30.000**

95 W.H. Sahm

MANUALE DI OPTOELETTRONICA

Principi fisici dell'optoelettronica, dispositivi fondamentali e loro funzionamento, progetto di circuiti e sistemi, affidabilità dei componenti... Un testo indispensabile ai progettisti elettronici, un supporto prezioso per chi voglia realizzare con successo schemi pratici, economici, sicuri. Ricco di fogli-dati, guide di scelta e tabelle comparative, il volume è completato da un indice delle informazioni applicative e da un glossario dei termini specialistici.
216 pagine

SOMMARIO

La teoria optoelettronica - Considerazioni sul progetto dei sistemi - Affidabilità dei componenti optoelettronici - Misure dei parametri dei dispositivi optoelettronici - Circuiti optoelettronici.

Cod. 613P **L. 15.000**

140 A. Gozzi

MASTER TVC

Una vera guida operativa per il tecnico TV, frutto di una vastissima esperienza pratica e didattica. Un vero e proprio "ferro del mestiere", indispensabile per quanti operano nel settore.

Vol. I
168 pagine a schede

SOMMARIO

Componenti - Televisione B/N a stato solido - Sintonizzatori - Televisione a colori - Alimentatori.

Cod. 708P **L. 30.000**

141

Vol. II
160 pagine a schede

SOMMARIO

Cinescopi a colori - Deflessione verticale - Correzione cuscino - Deflessione orizzontale - Regolazione EAT - Convergenza statica e dinamica - Circuiti digitali - Sintonia a sintesi di tensione - Sintonia a sintesi di frequenza - Orologio elettronico - Lettura monoscopio a colori.

Cod. 709P **L. 30.000**

CIRCUITI E COMPONENTI

5 H. Berlin

IL TIMER 555

Cos'è e come si utilizza questo onnipresente temporizzatore integrato.
167 pagine

SOMMARIO

Introduzione al temporizzatore 555 - Il 555 in configurazione monostabile - Il 555 in configurazione astabile - Circuiti di alimentazione - Misure e controlli - Come giocare con il 555 - Circuiti per la casa e l'automobile - Il 555 e il telefono - Hobby - Esperimenti con il Timer 555.

Cod. 601B **L. 10.000**

11 H. Berlin

LA PROGETTAZIONE DEI FILTRI ATTIVI

Attraverso una vasta gamma di tavole e grafici una pratica esemplificazione di come si costruiscono i filtri attivi.
280 pagine

SOMMARIO

L'amplificatore operazionale - Nozioni fondamentali sui filtri - Filtri passa-basso e passa-alto di 1° ordine - Filtri VCVS di 2° ordine - Filtri a reazione multiple di 2° ordine - Filtri di ordine superiore - Filtri attivi passa banda e a reiezione di banda - Il filtro a variabile di stato - Valori standard dei resistori e dei condensatori - Coefficienti di smorzamento di Butterworth.

Cod. 603B **L. 17.000**

12 H. Berlin

LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI AMPLIFICATORI OPERAZIONALI

Gli schemi di circuiti fondamentali che costituiscono le unità di base dei sistemi più sofisticati.
276 pagine

SOMMARIO

Cos'è un amplificatore operazionale - Circuiti lineari fondamentali con amplificatori operazionali - Il derivatore e l'integratore - Circuiti di trattamento di segnali non lineari - Generatori di forme d'onda - Filtri attivi - Funzionamento con alimentazione singola - L'amplificatore operazionale di Norton - L'amplificatore per strumentazione.

Cod. 602B **L. 17.000**

19 H. Berlin

LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI PLL

L'oscillatore controllato in tensione, i sintetizzatori digitali di frequenza, i circuiti integrati monolitici...
256 pagine

SOMMARIO

Il principio fondamentale del circuito PLL - Esecuzione degli esperimenti - Il rivelatore di fase - L'oscillatore controllato in tensione - Il filtro ad anello e la relativa risposta - Sintetizzatori digitali di frequenza - Circuiti integrati monolitici e loro applicazioni.

Cod. 604H **L. 16.000**

40 R.M. Marston

I TIRISTORI: 110 PROGETTI PRATICI

Dal controllo della luminosità delle lampade a quello (automatico) di stufe; dalla velocità dei motori elettrici ai sistemi antifurto...
144 pagine

SOMMARIO

Principi di base che informano i progetti - 15 sistemi di controllo in alternata - 20 progetti di allarmi ed avvisatori elettronici - 15 progetti di temporizzatori - 25 sistemi di controllo dell'accensione di lampade - 15 sistemi di controllo per riscaldatori - 15 sistemi di controllo universali per motori elettrici - 15 progetti vari.

Cod. 606D **L. 9.000**

47 G. Marano

GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI LM 3900 E LM 359

Teoria, sperimentazione e... pratica attraverso 22 esperimenti realizzati passo passo.

480 pagine

SOMMARIO

Principio di funzionamento e caratteristiche - Circuiti fondamentali e applicativi - Indicazioni generali sui circuiti pratici - Circuiti audio - Circuiti per musica e effetti sonori - Strumenti - Controlli, telecomandi, automatismi, circuiti logici - Circuiti per casa e auto - Antifurti e sirene - Circuiti per fotografia e radioamatori, luci psichedeliche ed effetti luminosi - Giochi, Gadget e varie - Esperimenti con i C.D.A. LM 3900.

Cod. 610B **L. 24.000**

75 General Electric

LA SOPPRESSIONE DEI TRANSISTORI DI TENSIONE

Cause, effetti, rimedi ai danneggiamenti dei transistori d'alta tensione.

224 pagine

SOMMARIO

I transistori di tensione, una panoramica - Dispositivi e teoria - I varistori, proprietà fondamentali, nomenclatura e teoria - Come progettare con i varistori - Nei sistemi di telecomunicazione - Sugli autoveicoli - Prove sui varistori - L'affidabilità dei varistori - Caratteristiche tecniche dei varistori ad ossido metallico.

Cod. 611A **L. 12.000**

GUIDE

23 H. Berlin

GUIDA AI CMOS

22 utili esperimenti per passare dalla logica TTL a quella CMOS.

220 pagine

SOMMARIO

Fondamenti sui CMOS - Realizzazione degli esperimenti - Interfacciamento dei CMOS con altre famiglie logiche - Parte di trasmissione e multiplexer/demultiplexer analogici - Multivibratori monostabili e astabili - Contatori - Interfacciamento con LED e con display a LED a 7 segmenti - Dispositivi CMOS speciali.

Cod. 605B **L. 17.000**

503 T.D. Towers - MBE - MA - BSC - C Eng. Miere & NS Towers - BA (Contab)

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI

286 pagine

SOMMARIO - 1

Introduzione al transistore - Tabelle dei dati tecnici - Note esplicative sull'uso delle tabelle - Diagrammi di identificazione dei terminali - Identificazione dei contenitori - Codice di identificazione dei fabbricanti - Transistori CV e prototipi commerciali relativi - Elenco dei fabbricanti - Distributori italiani.

Cod. 607H **L. 23.000**

505

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI AD EFFETTO DI CAMPO JFET E MOS

80 pagine

SOMMARIO - 3

Introduzione ai transistori ad effetto di campo - Introduzione ai FET - Tabelle dei dati tecnici - Note esplicative sull'uso delle tabelle - Contenitori e connessioni - Codici dei fabbricanti - Elenco dei fabbricanti - Distributori italiani.

Cod. 609H **L. 11.500**

VARIE

17 C. Brown

AUDIO & HI-FI

Una guida preziosa per conoscere l'HI-FI.
128 pagine

SOMMARIO

Introduzione all'Hi-Fi - Stereo ed alta fedeltà - Guida alla pianificazione - L'Hi-Fi in casa - Come si esegue una registrazione - Il suono circolare - Piccola manutenzione dell'impianto Hi-Fi - Il miglioramento del riproduttore Hi-Fi - Piccolo glossario Hi-Fi.

Cod. 703D **L. 7.000**

72 C. Heyberger - M.E. Prior

IMPIEGO PRATICO DELL'OSCILLOSCOPIO

Come funziona e come usare, con facilità e precisione, questo indispensabile strumento.
112 pagine

SOMMARIO

Oscilloscopio, comandi e sonde - La sezione di visualizzazione - La sezione verticale - La sezione orizzontale - La sezione di trigger - Tutto ciò che occorre sapere sulle sonde - L'esecuzione delle misure - Le forme d'onda - Le norme di sicurezza - Operazioni preliminari per la messa in funzione dell'oscilloscopio - Le tecniche di misura - Le prestazioni dell'oscilloscopio - Considerazioni sul ritardo alla scansione. Analisi dei vari tipi di oscilloscopi - Glossario.

Cod. 705P **L. 16.000**

88 G.C. Menti

LE COMUNICAZIONI RADIO IN MARE

Una specie di "portolano" che raccoglie tutto ciò che occorre sapere e fare per vivere, in totale sicurezza, tutte le possibili avventure di mare.
194 pagine

SOMMARIO

La classificazione dei natanti - Le comunicazioni via radio - Il punto nave - Le concessionarie di Stato per il servizio RTF di bordo - L'assistenza medica in mare - Segnalatori automatici di sinistri - Le normative - Le leggi.

Cod. 706A **L. 15.000**

120 M. Piccoli

FENDER

Un libro per i fans dei prodotti Fender dalla nascita di questa prestigiosa casa fino ai gioni nostri.
260 pagine

SOMMARIO

Leo Fender e dintorni - Le chitarre Fender solid body, semiacustiche elettroacustiche, acustiche - I bassi elettronici Fender - La datazione delle chitarre e dei bassi Fender - Altri prodotti Fender - Gli amplificatori Fender per chitarra e per basso.

Cod. 800H **L. 28.000**

INTRODUTTIVI

77 D.N. Chorafas

MICROPROCESSORI AL SERVIZIO DEL MANAGEMENT

CAD/CAM e robotica, la loro applicazione in azienda, l'impatto su qualità e produttività, le prospettive.
292 pagine

SOMMARIO

L'applicazione della tecnologia dei microprocessori - L'architettura delle apparecchiature - Una politica per l'informazione - Interconnettere e interfacciare - Firmware e microcodice - Il CAD: Computer Aided Design - Una metodologia per il CAD - La robotica - Il controllo di processo.

Cod. 335H **L. 20.000**

109 D. Hergert

IL BASIC NEGLI AFFARI

Il Basic e l'ufficio: programmi, applicazioni, esercizi, soluzioni. Con un'appendice che confronta il Basic con il Fortran, il Cobol, il Pascal.
200 pagine

SOMMARIO

Un primo sguardo al Basic - Primi concetti - Loop FOR...NEXT - Matrici - Subroutine e struttura dei programmi - Funzioni aritmetiche - Stringhe - Appendici.

Cod. 402H **L. 18.000**

111 X.T. Bui

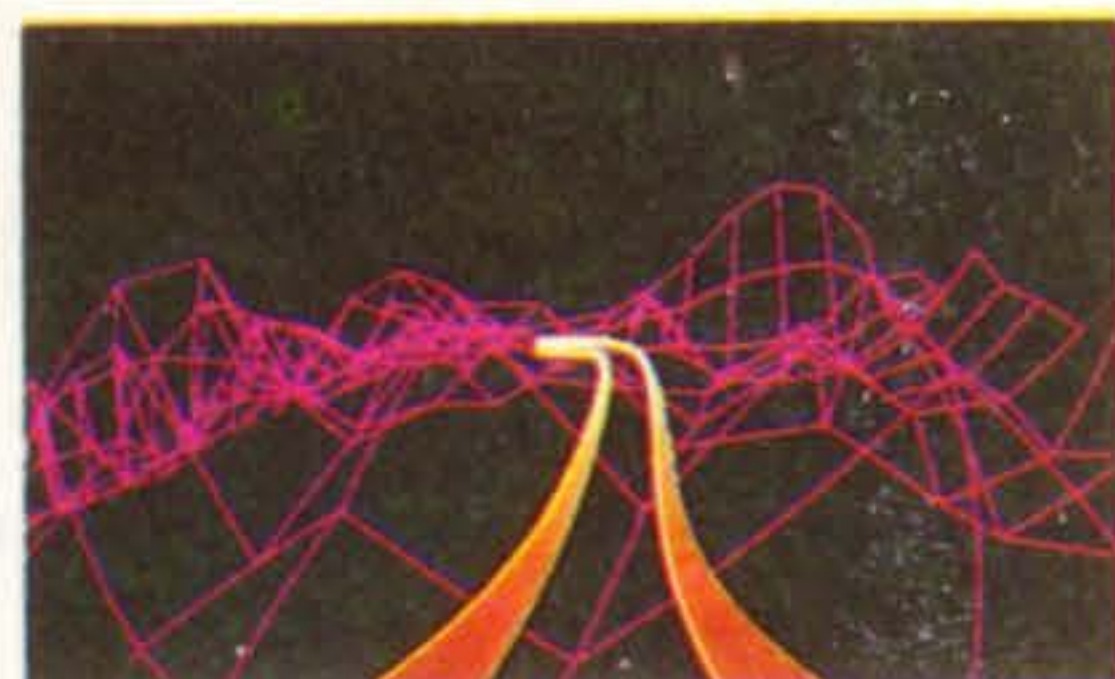
LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC

Come utilizzare il calcolatore per ottenere elementi di analisi, pianificazione, controllo. In appendice: esempi di calcolo matriciale, tabelle statistiche e un sommario delle istruzioni Basic.
188 pagine

SOMMARIO

Programmazione lineare e gestione del magazzino - Alberi decisionali, CPM e PERT - Media mobile, smorzamento esponenziale e regressioni - Analisi finanziaria per quozienti, IRR e VAN - Gestione portafoglio - Metodo Electra - Appendici.

Cod. 403H **L. 15.000**

il Computer nella Scuola Media

Claudio Poma

175 C. Poma

IL COMPUTER NELLA SCUOLA MEDIA

Un libro adatto a chiunque si sta avvicinando per la prima volta al mondo dell'informatica e della programmazione; indicato in modo specifico per studenti e insegnanti delle scuole medie.
192 pagine

SOMMARIO

Rivoluzione industriale e rivoluzione informatica - Com'è fatto e cosa può fare un computer - Intelligenza artificiale - Il linguaggio - Il Basic - Il metodo - Le schede - Analisi dei problemi - Algoritmi - Diagrammi a blocchi - Sviluppo dei programmi.

Cod. 508A **L. 18.000**

208 D. Inga - P.N.S. Taylor

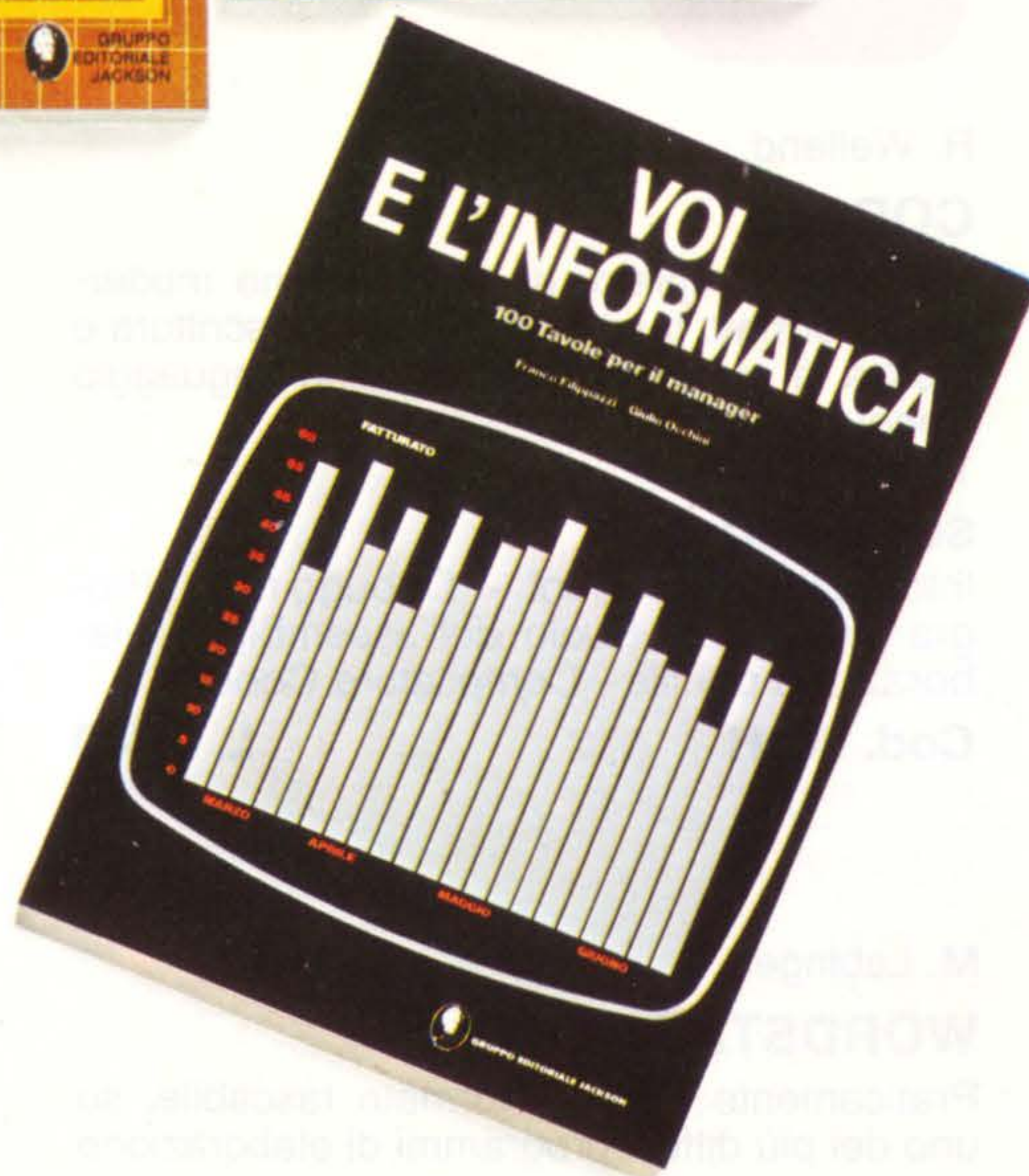
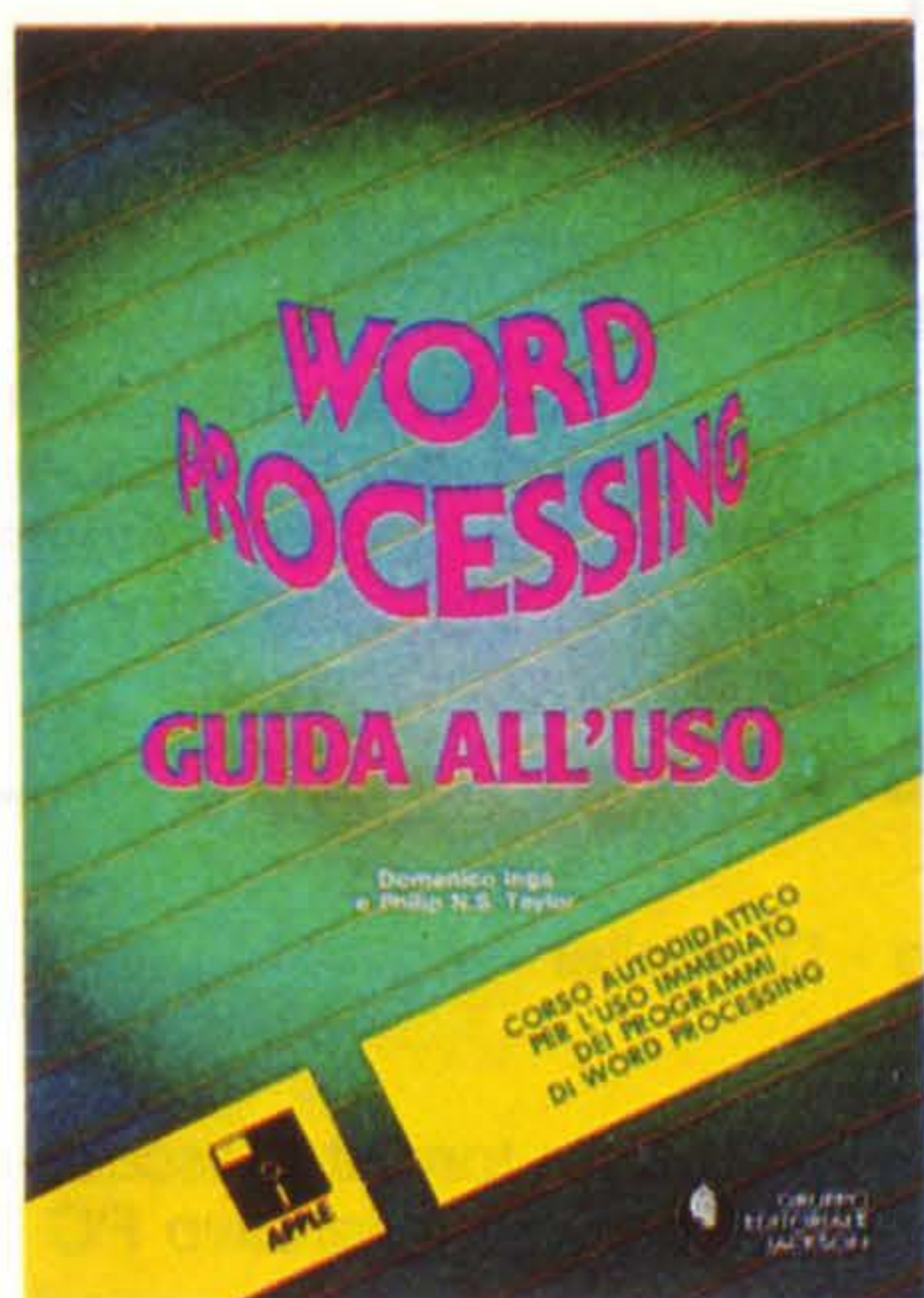
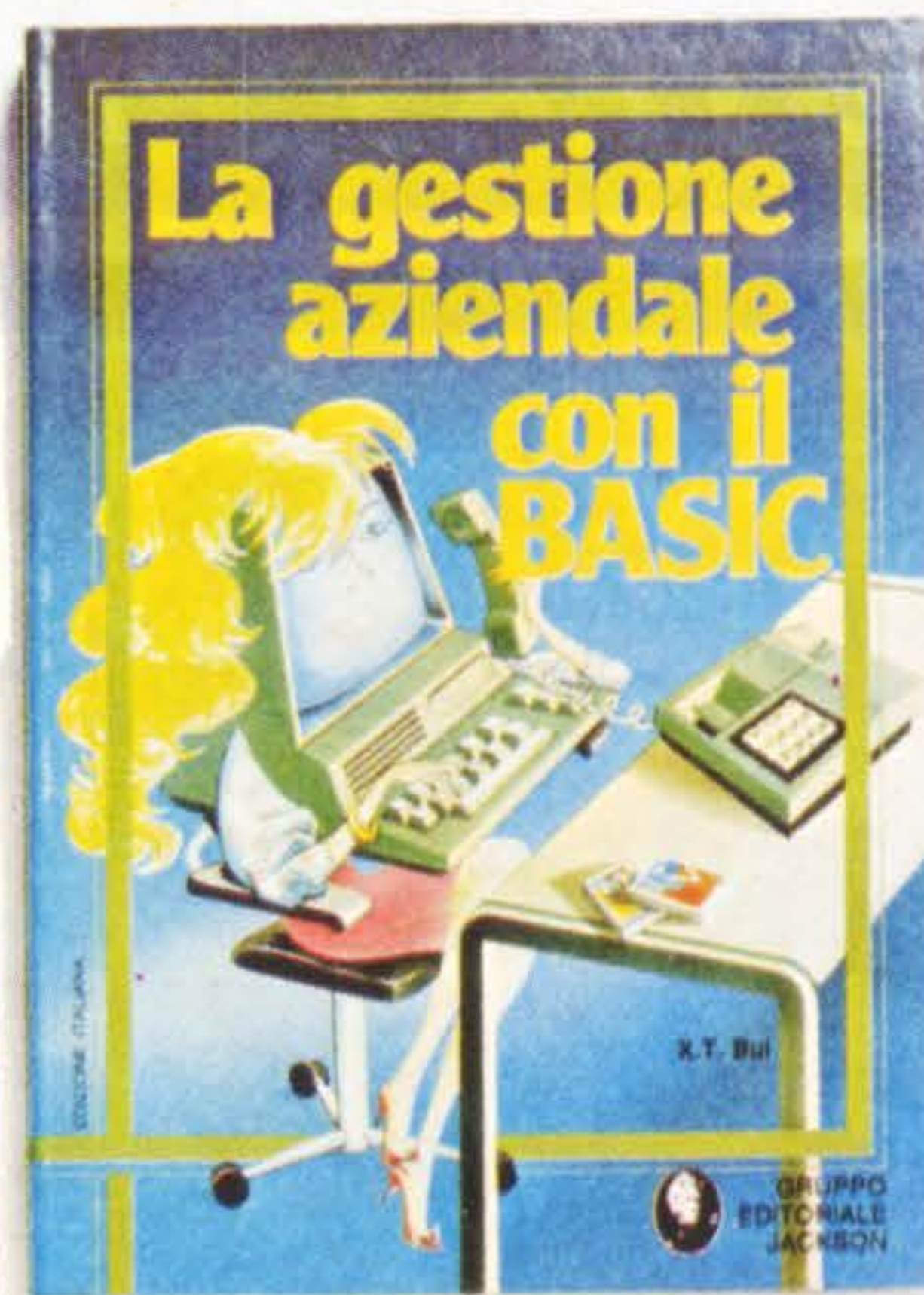
WORD PROCESSING: GUIDA ALL'USO

L'Istituto Europeo d'Informatica, con sede a Monza, Via Vittorio Emanuele I°, ha creato questo testo autodidattico per permettere, in modo semplice e funzionale, di conoscere, sfruttandone appieno le potenzialità, i principali programmi di Word Processing presenti sul mercato.
64 pagine

SOMMARIO

Creazione di testi - Editing - Stampa - Tecniche avanzate.

Cod. 511P con dischetto esempi di lettere commerciali in lingua straniera per PC IBM e compatibili. L. 30.000

Cod. PP148 idem (versione per Apple IIe/IIc). **L. 30.000**

209 M. Mangia

CATALOGO SOFTWARE: ELABORAZIONE TESTI

Catalogo software: una serie di volumi indispensabili per avere le idee chiare ed essere informato sul software.

200 pagine

SOMMARIO

Cos'è un Word Processing - Funzioni - Caratteristiche avanzate - Criteri di valutazione - Il mercato - Microsoft Word - Easy Writer - Peach Text - Wordstar - PFS Write - Volkswriter - Sommawriter - Il dischetto - Democopy - Avvertenze.

Cod. 513P **L. 20.000**

500 F. Filippazzi - G. Occhini

VOI E L'INFORMATICA

Concepito per manager e quadri, il volume dimostra, attraverso 100 tavole commentate, quanto l'informatica sia necessaria al rapido reperimento di tutte le informazioni aziendali.

120 pagine

SOMMARIO

Gli strumenti dell'informatica: hardware e software - L'informatica nell'azienda: sistema informativo, basi di dati e problematiche relative - Prospettive tecnologiche e sistemistiche: informatica individuale, automazione d'ufficio, elaboratore personale e nuovi servizi telematici.

Cod. 526A **L. 15.000**

Tascabile

R. Welland

COBOL

Un testo completo, di impostazione moderna, in formato tascabile, su analisi, scrittura e messa a punto di programmi in linguaggio Cobol.

100 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Cobol - Debugging - Programmazione - Ruolo dell'assembler - Elaborazione dei file - Compilatore Cobol.

Cod. 001H **L. 8.500**

M. Labinger

WORDSTAR

Praticamente tutto, in formato tascabile, su uno dei più diffusi programmi di elaborazione testi.

64 pagine

SOMMARIO

Preliminari - Entrata testo - Editing - Conservazione e recupero - Lista dei comandi.

Cod. 008H **L. 8.500**

L. Blackburn - M. Taylor

UNIX

Tascabile Unix: ovvero come sapere tutto su uno dei più diffusi sistemi operativi.

67 pagine

SOMMARIO

Unix - Basi del sistema - Editor - Utility - Manipolazione - Shell - Manager's utility - Sommario dei comandi.

Cod. 009H **L. 8.500**

L. Blackburn - M. Taylor

CP/M

Tutti i segreti e i comandi del sistema operativo CP/M in una guida tascabile.

70 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Componenti - Software e struttura - Comandi ed esecuzione - Programmi - Periferiche - Editor - Trasferimento di file - CP/M 86 - Errori - Caratteri di controllo - Sommario dei comandi.

Cod. 011H **L. 8.500**

V. King - D. Waller

PC DOS

Un libro sintetico in formato tascabile per sapere tutto sul sistema operativo PC DOS.

62 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Hardware - Software - Caratteristiche avanzate - Errori - EDLIN e altri comandi - Descrizione comandi.

Cod. 012H **L. 8.500**

B. Allan

PROGRAMMI DI STATISTICA

Una risposta, sotto forma di libro tascabile, alla crescente esigenza di applicare metodologie statistiche.

66 pagine

SOMMARIO

Formule - Distribuzioni - Lettura dati - Categorie - Trasformazione - Quantità e percentuali - Deviazioni standard - Correlazioni - Errori T test - Analisi delle variazioni.

Cod. 015H **L. 8.500**

P. Gosling

PC IBM

Conoscere tutto e in poco tempo intorno l'uso del proprio PC IBM, attraverso un libro tascabile, ideale per dimensioni e sinteticità, da tenere sempre vicino al computer.

74 pagine

SOMMARIO

Descrizione del PC IBM - Tastiera - PC DOS - BASIC - Stampante grafica - IBM 80 CPS.

Cod. 018H **L. 8.500**

V. King - D. Waller

MS/DOS

Un libro sintetico in formato tascabile per conoscere tutto e in breve tempo sul sistema operativo del momento nel campo dei personal computer.

54 pagine

SOMMARIO

Introduzione - Hardware - Software - MS/DOS - Errori - EDLIN e altri comandi - Descrizione comandi.

Cod. 019H **L. 8.500**

TECNOLOGIA

46 A. Osborne

MICROELETTRONICA LA NUOVA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

I come e i perché della nuova rivoluzione industriale e lo scenario tecnico-economico-sociale del prossimo ventennio.

180 pagine

SOMMARIO

Le "radici" della microelettronica - Le fortune della guerra - I computer sono intelligenti? - Il robot dal collare blu - Il futuro dei colletti bianchi - Evoluzione e rivoluzione nell'industria - Strumenti potenti o armi potenti - Il silicio, ovvero come si prospetta il nostro futuro - Uno sguardo panoramico sulla microelettronica.

Cod. 315P **L. 11.500**

64 R. Glucksmann

TELEMATICA

Dal Viewdata all'Office Automation, un panorama dei problemi teorico-pratici di questa nuovissima disciplina.

286 pagine

SOMMARIO

Telematica e suo sviluppo - Evoluzione delle telecomunicazioni - Reti per telecomunicazioni - Reti di calcolatori e banche dati - Videotext e Teletext - Altri nuovi servizi di telematica - Funzionalità del sistema videotext - Sviluppi del videotext nel mondo - Telematica in Italia - Applicazioni della Telematica - Aspetti socio-economici e giuridici della telematica.

Cod. 518D **L. 19.000**

66 M. Salvemini

COMPUTER GRAFICA

L'immagine come informazione e il calcolatore come produttore d'immagine.

174 pagine

SOMMARIO

Informatica e computer grafica - Attrezzature di input - Attrezzature di output - La rappresentazione nel piano e nello spazio - Alcune note sulle matrici - Glossario.

Cod. 519P **L. 29.000**

110 G. Benevolo

SISTEMI ELETTRONICI DI STAMPA LASER

La rivoluzione tecnologica e l'editoria: ovvero come è cambiato il mondo della carta stampata – e come cambierà – grazie all'arrivo dell'elettronica e del laser.

216 pagine

SOMMARIO

Nascita e sviluppo dei sistemi di stampa elettronica laser - Sistemi di "Electronic printing" - Analisi per ambiente di utilizzo - Mercato, produttori e prodotti - Il software - Utilizzi - L'Electronic Publishing.

Cod. 614P **L. 17.000**

513 A cura di A. Polistina

COMPUTER GRAPHICS, CAD, ELABORAZIONE D'IMMAGINI: SISTEMI E APPLICAZIONI

Gli atti del 3° Convegno Nazionale Aicographics a disposizione di operatori, sperimentatori, appassionati. Con numerosissimi schemi e un'appendice con 33 illustrazioni a colori.

512 pagine

SOMMARIO

Sistemi grafici: linguaggi ed algoritmi - Integrazione CAD/CAM - Didattica e formazione professionale - Computer graphics ed editoria - Modellazione di solidi - CAD in architettura - Elaborazione di immagini e scienze biomediche - Computer graphics e pianificazione territoriale.

Cod. 529C **L. 45.000**

OFFICE AUTOMATION

92 D. Hergert

VISICALC

Il "foglio elettronico", come supporto alle attività contabili e gestionali, è una delle applicazioni più interessanti dei personal computer. Tra i software di questo tipo Visicalc è certamente dei migliori per semplicità e flessibilità. Per scoprirne le innumerevoli possibilità niente è meglio di questo libro, che si rivolge a diversi tipi di utenza: al principiante, al conoscitore e all'esperto.
192 pagine

SOMMARIO

Il programma Visicalc e il computer - Un'introduzione al Visicalc - Le funzioni del Visicalc - Costruzione dei fogli elettronici del Visicalc - I file DIF - Subroutine per la gestione dei file su tre dei personal computer più diffusi - Uno sguardo al BASIC - Comandi speciali della tastiera - Indice analitico.

Cod. 556H **L. 15.000**

117 M. Freestone

DATABASE: L'UTILE E IL DILETTEVOLE

"Prima e dopo" il computer: per capire quello che può fare, per organizzarne il lavoro in modo da trarne il massimo dei vantaggi. Procedure di elaborazione, tipi di gestione, metodi di ordinamento e ricerca, esempi per imparare a tradurre le idee in programmi.
160 pagine

SOMMARIO

La rappresentazione interna dei dati - Strutture di dati: vettori, file, code, liste, alberi - I file - Metodi di ordinamento e di ricerca - Sistema di gestione di conti bancari, agenda, cataloghi, elenco debitori - Libro paga.

Cod. 500H **L. 15.000**

133 G. Carducci

LE APPLICAZIONI DEL COMPUTER NELL'UFFICIO MODERNO

Un libro tecnico, ma che si legge con facilità, scritto da un professionista per i professionisti che – per la prima volta – si ritrovano a tu per tu con il calcolatore e che con esso devono riorganizzare la vita del proprio ufficio.
132 pagine

SOMMARIO

Come è costituito e come funziona il calcolatore - L'unità centrale e i suoi componenti - Le unità periferiche e il concetto di "file" - I video-terminali: uno sguardo più approfondito - La programmazione - I sistemi operativi - I programmi applicativi per lo studio professionale e l'ufficio moderno: Word Processing, Data base, Electronic Spreadsheet e altri - Telematica e sviluppi futuri - Appendici.

Cod. 407H **L. 23.000**

159 T. Trincardi

LA CONTABILITÀ COL PERSONAL COMPUTER

Diventare protagonisti diretti nell'utilizzo del computer per le proprie esigenze. È l'obiettivo di un test che affronta il problema dei termini generali fino alle specifiche routine di utilità per la costruzione di programmi gestionali complessi ed all'esame di alcuni dei pacchetti più utili alle aziende.
286 pagine

SOMMARIO

Il sistema informativo aziendale - Progettazione di programmi - Input - Archivi generali e specifici - Subroutine di base - L'azienda - Contabilità generale - Apertura dei conti - Reddito di esercizio - Operazioni con variabili - Sequenza di istruzioni - Archivi elettronici - Dbase II - Gestione dei file - Moduli di programma - Multiplan - Foglio di lavoro elettronico.

Cod. 570P **L. 27.000**

169 A. Naiman

WORDSTAR

Il Word Processing più famoso, con una rassegna completa di tutte le sue prestazioni e con tanti esempi.
222 pagine

SOMMARIO

Generalità sul Word Processing: che cos'è e a che cosa serve - Caratteristiche di WordStar - La prima lettera con WordStar - Funzioni di editing - Caratteri di controllo - Spostamento, cancellazione, ricerca e sostituzione - Gestione dei file - Editing su video - Stampe.

Cod. 525P **L. 21.000**

176 A. Doretti

DATA BASE: CONCETTI E DISEGNO

Un libro destinato a utenti e responsabili di archivi tradizionali che vogliano apprendere

ogni segreto sul Data Base, dalla sua realizzazione e progetto alla rassegna di diversi modelli, non escluso il Data Base integrato.
176 pagine

SOMMARIO

Concetti generali di archivio e informazione - Modelli e strutture - Schema e subschema - Modalità operative.

Cod. 526P **L. 22.500**

194 M. Langfelder - G. Occhini

VOI, L'AUTOMAZIONE E L'UFFICIO: 100 TAVOLE PER IL MANAGER

L'organizzazione del lavoro d'ufficio è uno dei sintomi della rivoluzione post-industriale. Un testo importante per chiunque si occupi professionalmente di organizzazione d'ufficio e per gli impiegati che desiderano considerare in senso critico l'evoluzione delle proprie mansioni.
150 pagine

SOMMARIO

Il mondo dell'ufficio - Economia dell'informazione - Rappresentazione e lavoro dell'ufficio - Tecnologie - Compenenti e configurazioni - Stazioni di lavoro automatizzate - Tecnologie di distribuzione - Tecnologie di utilizzo - Sistemi "esperti" - Organizzazione del cambiamento - Strategie, investimenti, benefici - Decentramento dell'ufficio.

Cod. 545P **L. 45.000**

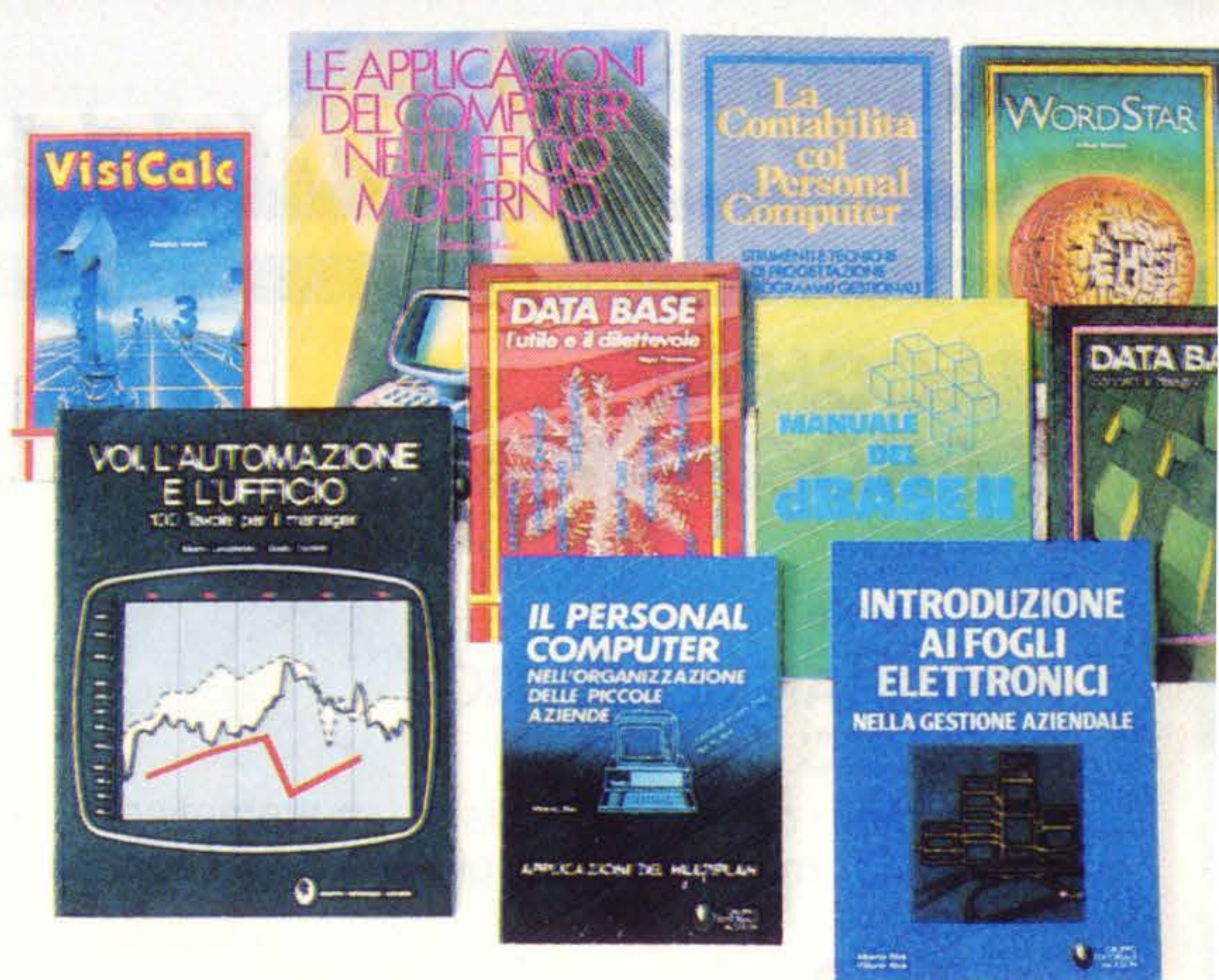
197 M. Pipitone - A. Pipitone

MANUALE DEL DBASE II

Una guida all'uso del più famoso sistema di gestione archivi, con esempi e applicazioni.
224 pagine

SOMMARIO

Fondamenti del Dbase II - Creazione e gestione degli archivi - Aggiornamento e controllo - Modifiche dei dati - Ordinamento - Ricerca dei record e dei dati - Elaborazione dei dati - Generazione di liste e tabelle - Gestione contemporanea - Unione d'archivi - Uso dei comandi particolari - Controllo degli apparecchi periferici - Esemplificazione - Memoria delle variabili - Nozioni di programmazione - Immissione e lancio del programma - Effettuazione di scelte e decisioni - Ripetizione dei processi - Posizionamento dei dati - Modifiche delle istruzioni - Programmazione di procedure.

Cod. 546P **L. 21.000**

206 V. Riva

IL PERSONAL COMPUTER NELL'ORGANIZZAZIONE DELLE PICCOLE AZIENDE

Il personal computer al fianco dell'imprenditore e del manager per raccogliere e vincere la sfida di un futuro fondato sull'utilizzo strategico delle informazioni.
112 pagine

SOMMARIO

Evoluzione del problema dell'informazione - Il programma Multiplan - Controllo della liquidità nel breve periodo - Analisi del punto di pareggio - Elaborazione del bilancio d'esercizio - Il budget - Il calcolatore nell'organizzazione delle piccole imprese - Scegliere il software.

Cod. 578P **L. 29.000**
(Libro con floppy disk per PC IBM e compatibili)

210 V. Riva - A. Riva

INTRODUZIONE AI FOGLI ELETTRONICI NELLA GESTIONE AZIENDALE

Decidere un acquisto importante come un foglio elettronico in modo oculato, attraverso uno strumento che consenta di assumere nel modo più veloce e completo il maggior numero di informazioni utili allo scopo.
pagine

SOMMARIO

Cos'è un foglio elettronico - Utilizzo nell'azienda - Esempi applicativi - Risoluzione con Multiplan - Risoluzione con un integrato - Da Visicalc agli integrati - Indicazioni bibliografiche.

Cod. 561P **L. 12.000**

MACCHINE E PROGRAMMI

58 L. Poole

PROGRAMMI PRATICI IN BASIC

Programmi di tipo finanziario, matematico, scientifico, manageriale... già pronti e sperimentati.
200 pagine

SOMMARIO
Reddito medio - Valore corrente di un Buono del Tesoro - Calcolo dell'interesse di obbligazioni - Interesse continuo composto - Valore netto presente di un investimento - Flusso di cassa non uniforme - Analisi degli investimenti sindacali - Ripartizione di quote - Quota interna di ritorno - Amministrazione finanziaria - Controllo dei libri - Bilancio di casa - Metodo critico Path (CPM) - Pert - Teoria delle code - Analisi di Markov - Analisi non lineare di breakeven - Analisi con la matrice dei vantaggi - Decisione di Bayes - Quantità economica di una produzione.

Cod. 550D **L. 12.500**

98 S.R. Trost

PROGRAMMI UTILI PER IBM PC

65 programmi ampiamente collaudati e pronti all'uso: finanza e bilancio familiare, gestione commerciale, beni immobili, analisi dati, registrazione dati, esercizi matematici. In appendice una serie di sottoprogrammi e di esempi che insegnano a diventare buoni programmatori.
192 pagine

SOMMARIO
Introduzione - Finanza e bilancio familiare - Gestione commerciale - Beni immobili - Analisi dati - Registrazione dei dati - Esercizi di matematica - Appendice A: subroutine - Appendice B: come utilizzare le subroutine centrali - Appendice C: subroutine per la stampante.

Cod. 564D **L. 15.000**

103 G. Marano

EPSON HX 20

Il Basic e la grafica del primo calcolatore completamente portatile con stampante incorporata.
230 pagine

SOMMARIO
Caratteristiche dell'HX 20 - Il BASIC: comandi, istruzioni e funzioni - Aspetti particolari del BASIC HX 20: caratteri, file, etc. - 46 programmi vari in BASIC.

Cod. 345D **L. 20.000**

113 P. Lotigie-Laurent

UN PERSONAL COMPUTER FIRMATO IBM

Hardware, software, programmazione e sistemi operativi: una panoramica completa del PC IBM. Con modalità d'uso e d'installazione.
160 pagine

SOMMARIO
Hardware - Applicazioni - Programmazione - Sistemi operativi - Configurazione - Installazione - Modello XT e DOS 2.0 - Mappa di memoria - Appendici.

Cod. 404H **L. 15.000**

115 R. Bonelli - D. Gianni

M20 LA PROGRAMMAZIONE BASIC-PCOS

Un libro fatto di esempi e di applicazioni per arrivare a conoscere i segreti del personal italiano più famoso. Un testo facile, didattico, che conduce passo passo il lettore a scoprirne il sistema operativo e le tecniche di programmazione.
360 pagine

SOMMARIO
Configurazione del sistema: hardware e software - PCOS: Guida utente - Operazioni principali - Come operare in Basic - Il linguaggio Basic - Costruzione dei programmi - Appendici.

Cod. 401A **L. 30.000**

126 G. Marano

MACINTOSH

Per dirvi cosa può fare e cosa sa fare, Macintosh "ha fatto" questo libro: scritto dal calcolatore, disegnato dal calcolatore, a disposizione di chi vuol conoscere il più straordinario e versatile dei calcolatori.
126 pagine

SOMMARIO
Animazioni - Banche - Dentisti - Grafici - Moda - Organigrammi - Scacchi e molte altre applicazioni del Macintosh.

Cod. 402D **L. 30.000**

127 R. Bonelli

IL PRIMO LIBRO PER M 24

Una panoramica rapida, ma completa, sul personal che segna l'adeguamento Olivetti agli standard internazionali nel campo del software. Con un capitolo sul sistema MS-DOS e uno sul linguaggio GW-Basic.

145 pagine

SOMMARIO

Introduzione al sistema - Utilizzo del calcolatore M24 - Il sistema operativo MS-DOS - Il linguaggio GW-BASIC - Appendici.

Cod. 401P **L. 24.000**

130 M. Mangia

OLIVETTI M 10: GUIDA ALL'USO

Una guida alla conoscenza del più piccolo e versatile dei PC Olivetti: il calcolatore che si trasforma in macchina per scrivere, agenda, indirizzario, terminale.

192 pagine

SOMMARIO

Il BASIC - Caratteristiche generali - Comandi del sistema e di utilità - Comandi di editing e di formato - Matrici e stringhe - Comandi di input/output - Comandi relativi al flusso di controllo - Grafica e suono - Funzioni matematiche e di conversione - Il concetto di integrazione - Il TEXT editor - Il programma ADRS - Il programma SCHEDL - Il programma Telcom - Consigli per l'utilizzazione.

Cod. 401B **L. 18.000**

189 P. Capobussi

IL MACINTOSH NEGLI AFFARI: MULTIPLAN E CHART

Una presentazione dei due programmi tra i più diffusi in ambito aziendale, Multiplan e Chart, per un gioiello della tecnologia personal: l'Apple Macintosh.

176 pagine

SOMMARIO

Introduzione all'uso del Macintosh - Multiplan in italiano - Subito all'opera - Comandi e menu - Funzioni - Chart - Subito all'opera - Comandi e menu - Poche regole d'oro per buoni grafici - Da Multiplan a Chart: un esempio.

Cod. 416P **L. 16.500**

211 P. Capobussi

UN MAC PER AMICO USO, APPLICAZIONI E PROGRAMMI PER MACINTOSH

La presentazione di Macintosh e dei suoi programmi più adeguata per chi si avvicina al personal computer e per chi desidera utilizzarlo più proficuamente.

94 pagine

SOMMARIO

Alla guida di Macintosh - Multiplan, Chart, Habadex, Overvue, Basic 2.0, Pascal, Macword, Macfile, Macterminal, Macproject.

Cod. 424P **L. 9.000**

502 R. Zaks

CP/M CON MP/M

Un libro destinato a rendere semplice l'uso del CP/M e quello dei microcomputer.

320 pagine

SOMMARIO

Le caratteristiche del CP/M e dell'MP/M - Gestione dei file con PIP - L'uso dell'editor - Dentro al CP/M e all'MP/M - Guida di riferimento ai comandi e ai programmi del CP/M e dell'MP/M - Consigli pratici - Il futuro - Messaggi comuni di errore - Caratteri di controllo di ED - Riassunti dei comandi - Lista dei materiali - Organizzazione della stanza del calcolatore - Verifiche in caso di errore - Regole di base per la localizzazione dei guasti.

Cod. 510P **L. 22.000**

SPECIFICI

125 Bertazzoni-Bettettini-Cella
Regione Lombardia/Ist. Gemelli

ODISSEA INFORMATICA

Una serie articolata di saggi e interventi sull'informatica e le sue implicazioni, presenti e future, sul modello organizzativo delle società moderne.
536 pagine

SOMMARIO
Le società informatiche - Territorio e ambiente - Lavoro e tempo libero - Privato e pubblico - Servizi e infrastrutture - Appendice.

Cod. 800P **L. 50.000**

128 M. Salvemini

URBANISTICA E INFORMATICA

Con la computer grafica in mano ad architetti ed urbanisti potremo avere case e città migliori ed a un costo inferiore.
224 pagine

SOMMARIO
L'automazione in urbanistica e architettura - Il progettista e il sistema esperto - L'informatica grafica applicata all'architettura e all'urbanistica - Tecniche e sistemi di resa della immagine prodotta da computer - L'analisi interattiva degli insediamenti umani.

Cod. 801P **L. 30.000**

142 V. Tagliasco

EIDOLOGIA MEDICA

Presente e futuro della medicina in relazione all'uso dei calcolatori come strumenti diagnostici e di esplorazione del corpo umano.
128 pagine

SOMMARIO
Eidologia medica - Tecniche radiografiche avanzate per diagnosi cliniche - Tomografia a risonanza magnetica - Elaborazione di immagini radiologiche - Elaborazione di mappe termografiche - Olografia digitale - Elaborazione di immagini microscopiche, statiche e seriali.

Cod. 535C **L. 17.000**

143 A. Polistina

COMPUTER GRAPHICS E CAD PER L'ARCHITETTURA E IL TERRITORIO

Dall'incontro dell'informatica con la cultura del design e della grafica è nato un testo di base che fa capire le possibilità che le nuove macchine per disegnare e produrre immagini tridimensionali offrono all'architetto e all'ingegnere, all'urbanista e al cartografo.
264 pagine

SOMMARIO
Disegno a rilievo in architettura - CAD edilizio e ingegneria civile - Didattica - Sistemi informativi territoriali - Geometria del paesaggio e cartografia numerica.

Cod. 536C **L. 29.000**

144 C. Luini - D. Marini

SISTEMI GRAFICI GEOMETRIA DELLA NATURA E CAD INDUSTRIALE

Dopo *Computer Graphics* e *Eidologia medica*, una rassegna dei sistemi grafici e delle tecniche di CAD in ambiente industriale.
400 pagine

SOMMARIO
Geometria della natura - Didattica - Sistemi grafici - Grafica per office automation - CAD logico ed elettronico - CAD/CAM - Image processing.

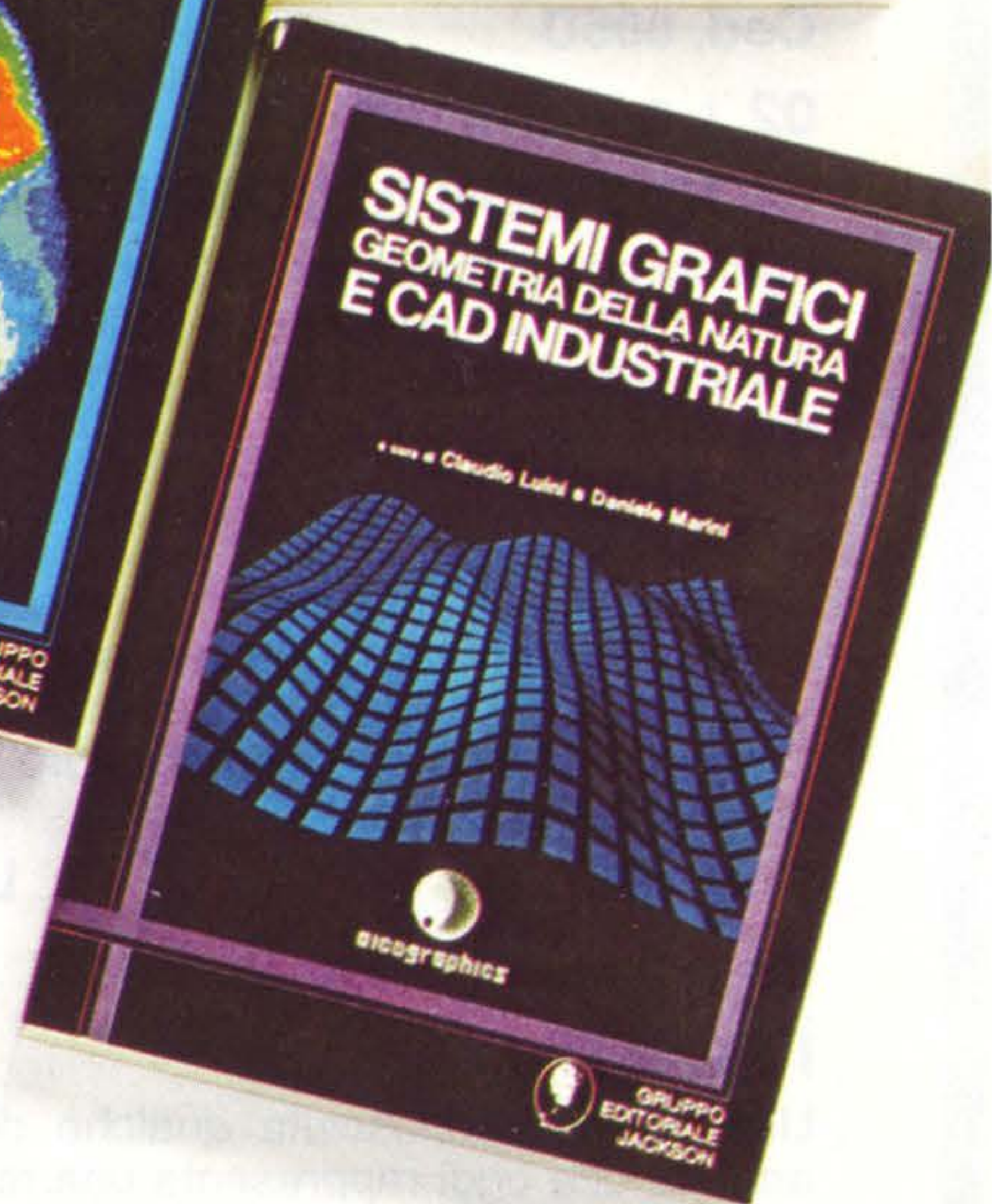
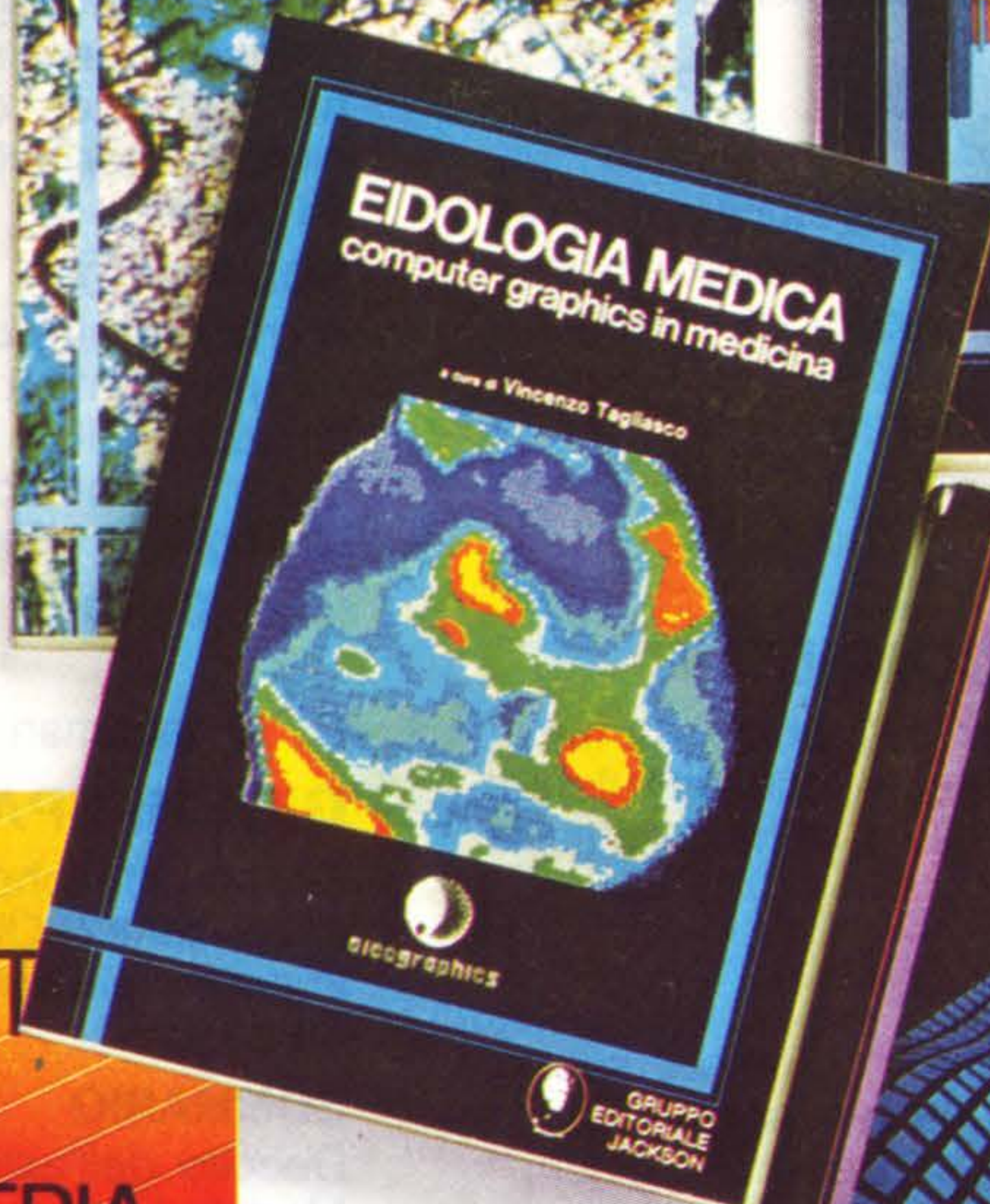
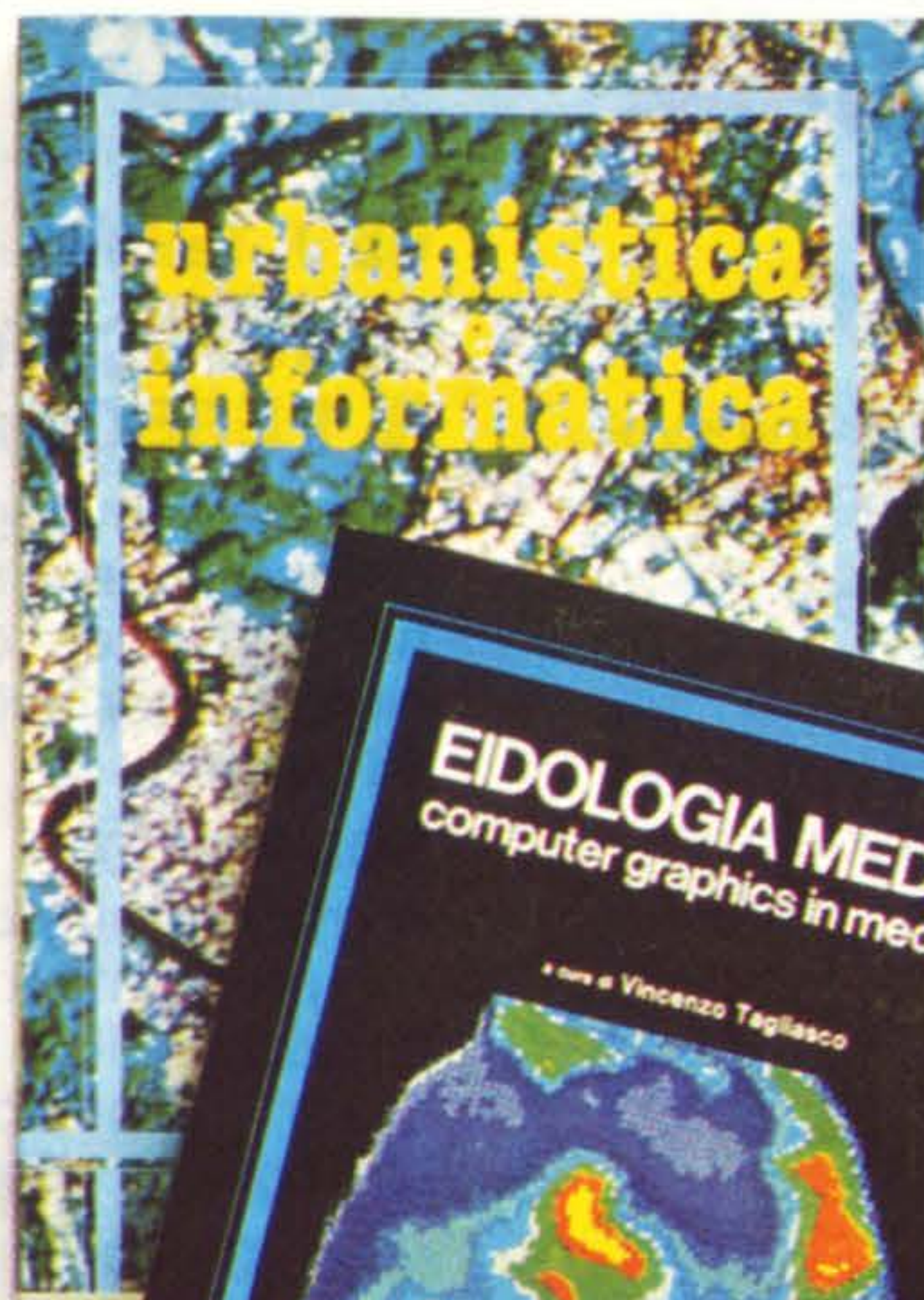
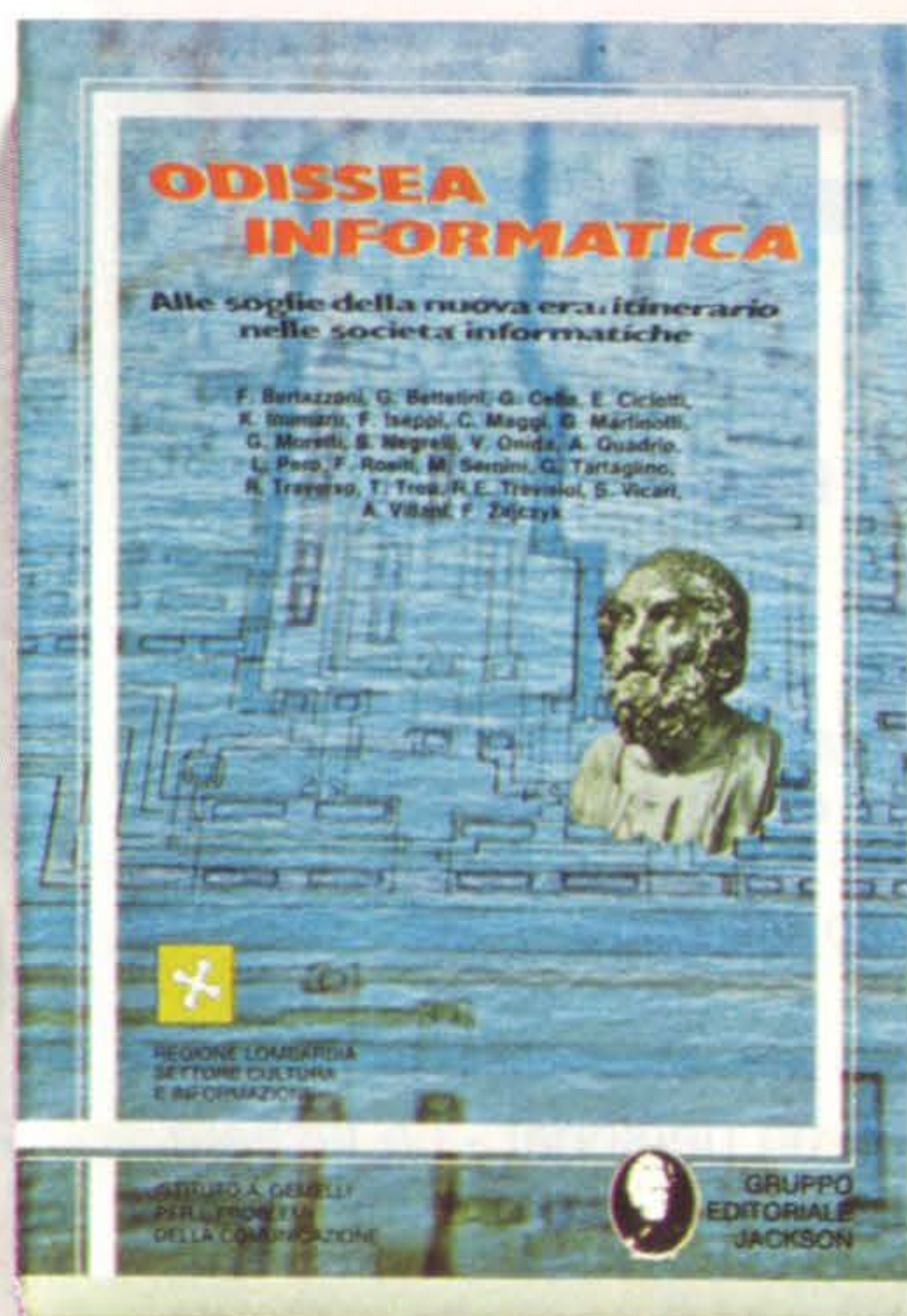
Cod. 537C **L. 39.000**

213 M. Tanzini

IL COMPUTER PER L'INGEGNERIA EDILE

Il personal computer come parte integrante dello studio di un ingegnere edile.
180 pagine

SOMMARIO
Il personal nello studio tecnico - Scelta del personal - Software di ingegneria - Interviste - Imprese di costruzioni - Personal e grafica - Introduzione alla programmazione.

Cod. 806P **L. 17.000**

214 M. Salvatori - G. Boatti

IL COMPUTER PER IL MEDICO

Il personal computer come reale strumento di lavoro per lo studio del medico.
128 pagine

SOMMARIO

Hardware e software - Cosa si può fare con un personal - Struttura di base - Memoria - Video - Stampanti - Software orizzontale e verticale - Word processor - Database - Foglio elettronico - Software integrato - Programmi applicativi.

Cod. 807P **L. 12.000**

COMPUTER & BAMBINI

01 H. Davies - M. Wharton

ENTRIAMO NEL CHIP

Anche un piccolo "chip" può portare una rivoluzione. La sua storia è affascinante come un racconto.

48 pagine

SOMMARIO

Il chip: come è fatto e come funziona - Tipi di chip - Le memorie - Il microprocessore - Registri, circuiti di controllo, clock - Il percorso delle informazioni - La ALU - Storia del chip - La terminologia dei chip.

Cod. 005D **L. 9.000**

02 J. Grahm

GIOCHI CON IL COMPUTER

I giochi con il computer visti, una volta tanto, dalla parte del computer e non dell'utente: come gioca, come vince, e infine... come lo si può vincere.

48 pagine

SOMMARIO

Come gioca il computer - Grafica, suono, testo - Il computer gioca a scacchi - Come si costruisce un gioco - Storia dei giochi - Giochi utili - Uno sguardo al futuro - La terminologia del computer.

Cod. 006D **L. 9.000**

03 T. Potter - I. Guild

I ROBOT

Una parola sconosciuta qualche decina di anni fa, che oggi rappresenta una realtà nelle fabbriche.

48 pagine

SOMMARIO

I robot: che cosa sanno o non sanno fare - Progetto di un robot - Robot e computer - Sensori - Cibernetica - Costruiamo un robot - La terminologia dei robot.

Cod. 003D **L. 9.000**

04 D. Isaaman - J. Tyler

PRIMI PASSI IN BASIC

Con semplicità, humor e precisione una semplice guida al Basic per principianti.

48 pagine

SOMMARIO

Introduzione al BASIC - Impariamo il BASIC studiando i programmi - Stringhe - Cicli e numeri casuali - Grafici - Ordinamenti.

Cod. 007D **L. 9.000**

05 J. Tatchell - B. Bennett

CONOSCERE IL PERSONAL

Con un linguaggio semplice, spiritoso, ma rigoroso imparerete come funziona un personal computer, che cosa può fare e i primi elementi per poterlo utilizzare.

48 pagine

SOMMARIO

Primo incontro con un personal - La tastiera - Il programma: scrittura, esecuzione, registrazione - Il chip: come è nato e come funziona - Il personal per il controllo - Guida all'acquisto - Glossario.

Cod. 008D **L. 9.000**

07 D. Isaaman - J. Tyler

GIOCHI SPAZIALI

Chi ha detto che i computer servano solo per cose serie? Oltretutto divertendosi si può imparare più volentieri.

48 pagine

SOMMARIO

Decollo dell'astronave - L'alieno malvagio - Modulo lunare - Pattuglie aliene - I mostri di Galacticon - Viaggio nel futuro - La valle della morte - Miniere spaziali - Allunaggio ...e tanti altri... - Sommario di basic - Tabella di conversione.

Cod. 010D **L. 9.000**

08 D. Isaaman - J. Tyler

BATTAGLIE CON IL COMPUTER

Il gioco della guerra ha contagiato anche i computer. Qui vengono presentati vari giochi scritti in BASIC per "fare la guerra" sul proprio computer (BBC, Apple, Vic 20, TRS-80, ZX Spectrum e ZX 81). Giocando poi si imparano a leggere e a modificare i programmi in BASIC, come dire l'utile e il dilettevole.

48 pagine

Cod. 011D **L. 9.000**

09 B. Reffin Smith

IMPARIAMO A PROGRAMMARE

Leggero come una rivista illustrata, allegro come un fumetto, preciso come un libro di scuola: un modo nuovo di imparare a programmare.

48 pagine

SOMMARIO

Come funziona un computer - Scrittura dei programmi - Le prime istruzioni BASIC - Cicli, sottoprogrammi, grafica - Consigli di programmazione.

Cod. 018D **L. 9.000**

010 L. Watts - M. Wharton

INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO MACCHINA

Un argomento "difficile" affrontato con linguaggio piacevole; preziose illustrazioni consentono l'immediata comprensione anche dei più complessi aspetti tecnici.

48 pagine

SOMMARIO

Il computer - Numeri esadecimali - PEEK e POKE - La CPU - RAM libera - Somma di byte - Carry flag - Salto e diramazione - Lampeggiare - Tavole di conversione - Mnemonici e codici esadecimali per Z80 e 6502 - Lessico del linguaggio macchina - Indice.

Cod. 002D **L. 9.000**

011 J. Tatchell - N. Cutler

APPLICAZIONI PRATICHE DEL COMPUTER

Un libro che vi farà scoprire piacevolmente che esiste qualcosa di diverso dai giochi, più utile e ugualmente appassionante, nel mondo dei computer.

48 pagine

SOMMARIO

Esecuzione dei programmi - Maestro dei quiz - Medie ed ordinamento dati - Codici crittografici - Computer grafica - Programmi di gioco - Calcolo dell'inflazione - Generatore d'oroscopi - Poeta computer - Nastri e dischi - Robot - Tavola di conversione.

Cod. 001D **L. 9.000**

012 J. Tatchell - L. Howarth

COMPUTER GRAFICA

Si può dire che il computer ne sa una più del diavolo. Per scoprirlo leggete questo libro.

48 pagine

SOMMARIO

Immagini - Informazioni grafiche - 3D - CAD - Simulazione - Animazione - Computer art - Programmi grafici - Interpolazione - Pulce ballerina - Tavola di conversione - Lessico della grafica.

Cod. 013D **L. 9.000**

014 H. Davies

TUTTO CIÒ CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SUI COMPUTER

Chi ha detto che i bambini non possano capire che cos'è e come si usa un computer? Ecco qui dimostrato che possono farlo diventare il loro gioco preferito.

48 pagine

SOMMARIO

I computer - Calcoli - Figure - Disegni - Suono e musica - Computer parlanti - Robot - Posta elettronica - Lancio di un razzo - Secondi - Il ragno e l'ape - Toc, toc - Nuvole - Conversioni.

Cod. 015D **L. 9.000**

COMPUTER & BAMBINI

018 G. Waters

DIVERTIRSI CON IL PERSONAL

Una serie di piccoli programmi per divertirsi e imparare a conoscere il proprio computer.
48 pagine

SOMMARIO

Il programma - Buon compleanno - Mostri dello spazio - Cartolina computerizzata - Corsa di stelline - Ostacoli - Geografia - Suoni e colori - Tavola di conversione.

Cod. 020D **L. 9.000**

019 L. Myring - J. Graham

RIVOLUZIONE INFORMATICA

Come i computer e le nuove tecnologie hanno rivoluzionato il mondo della comunicazione.
48 pagine

SOMMARIO

La città cablata - Le nuove tecnologie - La gestione computerizzata dal calcolatore - Informazioni sullo schermo TV - L'ufficio elettronico - Fibre ottiche - Satellite.

Cod. 004D **L. 9.000**

LIBRI di prossima pubblicazione

S. Tyler - L. Priddy
PROGRAMMI DI ADVENTURE
Cod. 009D **L. 9.000**

G. Waters - G. Round
BASIC È FACILE
Cod. 014D **L. 9.000**

J. Tyler - C. Oxlade
GIOCHI DI SPIONAGGIO, BRIVIDO E MISTERO
Cod. 017D **L. 9.000**

L. Oxlade - J. Tatchell
IL MISTERO DELLA MONTAGNA D'ARGENTO
Cod. 019D **L. 9.000**

L. Howarth - C. Evans
IL COMPUTER CON FANTASIA
Cod. 022D **L. 9.000**

J. Tatchell - L. Howarth
ESPANSIONI DEL PERSONAL COMPUTER
Cod. 025D **L. 9.000**

J. Tyler - L. Howarth
L'ISOLA DEI SEGRETI
Cod. 026D **L. 9.000**

L. Watts - L. Howarth
SEGRETI E TRUCCHI DEL BUON PROGRAMMATORE
Cod. 027D **L. 9.000**

DIZIONARI

129 N. Barcellona - A. Marini - P. Monti - M. Vercesi

I TERMINI DELL'INFORMATICA E DELLE DISCIPLINE CONNESSE

Uno strumento di consultazione indispensabile per chiunque operi, a qualsiasi livello, nel settore dei computer, per leggere manuali, depliant, ma anche per interpretare i messaggi che lo stesso computer propone sullo schermo.

464 pagine

Cod. 101H L. 50.000

510 O. Vollnhals

DIZIONARIO DI INFORMATICA

15000 termini inglese-italiano-tedesco; italiano-inglese; tedesco-inglese.

920 pagine

SOMMARIO

I Hardware:
Impianti, sistemi - Unità centrale, unità di controllo, unità aritmetica - Dispositivi periferici, unità di ingresso/uscita, dispositivi di acquisizione dati, unità di output grafico, visualizzatori, terminali - Tipi di memoria - Nastri magnetici, dischi magnetici, tamburi magnetici, ecc. - Macchine meccanografiche - Schede perforate, nastri perforati - Stampanti - Componenti - Accessori.

II Software:
Programmazione - Sistemi operativi - Software di sistema - Software applicativo - Linguaggi di programmazione - Codici - Sistemi di numerazione.

III Elaborazione dell'informazione:
Elaborazione elettronica dei dati - Teoria, storia - Elaborazione a distanza, tempo reale, partizione di tempo - Trasmissione dei dati - Commutazione dei dati - Reti di trasmissione - Calcolatori di processo - Controllo della produzione.

IV Organizzazione:
Centri di calcolo - Personale - Salvaguardia dei dati, sicurezza dei dati - Strutture dei dati, organizzazione degli archivi, memorizzazione dei dati - Banche di dati - Reperimento dell'informazione - Manutenzione - Affidabilità.

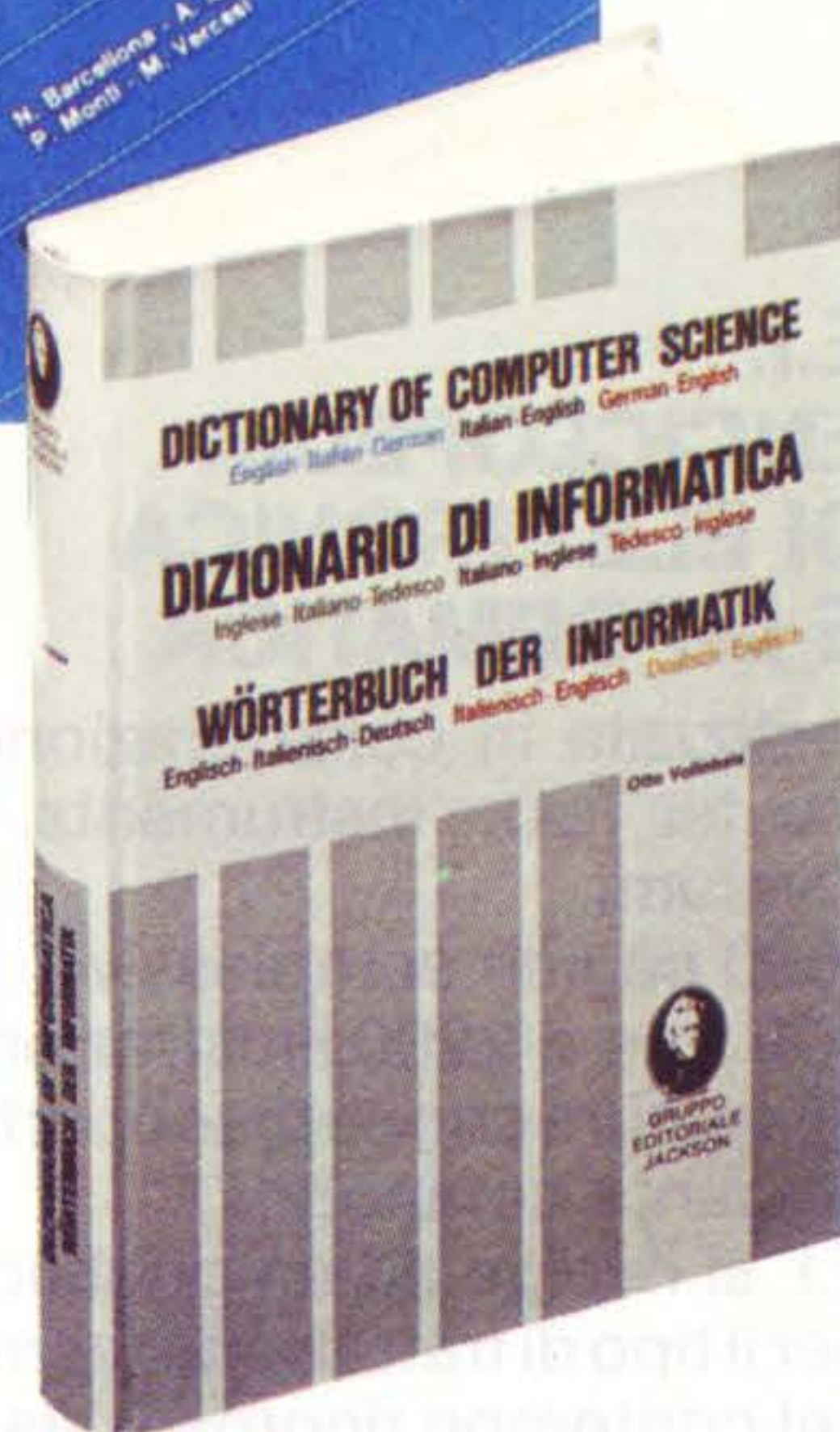
V Microprocessori Microcomputer:
Caratteristiche - Applicazioni.

VI Elaboratori compatti:
Elaboratori d'ufficio - Minicalcolatori - Macchine da calcolo - Calcolatrici tascabili.

VII Elaborazione dei testi ecc.:
Riconoscimento dei caratteri - Traduzione assistita da calcolatore - Istruzione programmata - Sintesi della voce - Lettura ottica - Fotocomposizione.

VIII Tecnica circuitale:
Algebra circuitale - Componenti - Semiconduttori - Circuiti integrati.

IX Altri settori trattati:
Elettronica - Telecomunicazioni - Matematica - Cibernetica - Documentazione - Controllo numerico.

Cod. 100H L. 55.000

ENCICLOPEDIE

E.I. ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA E INFORMATICA

realizzata in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments.
7 volumi.
1680 pagine complessive.
700 foto e 2200 illustrazioni a colori.
Rilegatura con sopracoperta plastificata in un elegante cofanetto.
E.I. si rivolge ad un pubblico assai vasto, sia per il tipo di trattazione (semplice e chiaro, ma nel contempo rigoroso) sia per gli argomenti presi in esame che coprono tutti i settori dell'elettronica e dell'informatica.
È l'opera ideale per apprendere in breve tempo ma in modo rigoroso la terminologia relativa ai computer e all'elettronica.
E.I. è articolata in sette volumi. Ciascun volume riguarda un ben preciso argomento per facilitare la consultazione, ma l'unità della materia è ripristinata dai numerosi rimandi agli altri volumi. All'interno di ciascun volume la materia è organizzata in capitoli che, pur esponendo ciascuno un argomento ben definito, sviluppano un discorso omogeneo e organico; al termine di ogni capitolo un glossario, ben evidenziato graficamente, si incarica di riassumere e sottolineare i termini tecnici introdotti per la prima volta nel testo.
Nel testo sono esposti i concetti fondamentali relativi alle scienze dell'elettronica e dell'informatica, con numerosi approfondimenti. L'introduzione di nuovi concetti procede sempre dalla loro esposizione in via astratta, ma semplice, per giungere poi ad una ampia esemplificazione e presentazione di un gran numero di casi pratici. Tutto ciò è adeguatamente illustrato tramite fotografie a colori e numerosissimi schemi circuitali, disegni e grafici.

Contenuto dei singoli volumi

ELETTRONICA DI BASE
Teoria dei semiconduttori - Diodi - Transistori - Transistori unipolari a effetto di campo - MOSFET - TRIAC, SCR, SUS, SBS, DIAC, PUT, GTO - Optoelettronica (fotodiodi - fototransistori - LED, LCD, celle solari, laser) - Circuiti integrati lineari - LSI/MSI - Varie (relais, diodi DIN, Varicap, Tunnel...).

COMUNICAZIONI
Onde elettromagnetiche e guide d'onda - Antenne - Radar - Telegrafia e Telefonia - Radio - Televisione - Ricetrasmettitori - Facsimile - Satelliti - Modem - Fattori che influenzano la trasmissione - Multiplexer e contatori - Ottica e sistemi ottici - Reti dati - Commutazione di pacchetto - Protocolli e comunicazione - PABX e reti locali.

ELETTRONICA DIGITALE Vol. 1
I sistemi digitali - Sistemi di numerazione - Codici - Le porte logiche - Inverter - Gating di segnali digitali - Circuiti integrati SSI/MSI/LSI/VLSI - DCTL - RTC - TTL - FST - ECL - NMOS - PMOS - VMOS - CMOS - Reti combinatorie - Decodificatori - Algebra di Boole - Mappe di Karnaugh - Convertitori - Decodificatori - Multiplexer - Demultiplexer - Flip-flop - Registri - Contatori - Processi tecnologici.

ELETTRONICA DIGITALE Vol. 2
Perché digitale e non analogico - Conversione e convertitori - Tipi di memorie (statiche e dinamiche) - RAM - ROM - EPROM - PROM - CCD - a bolle - Organizzazione della memoria - Funzionamento di un sistema digitale - Applicazioni - Qualità e affidabilità - Misure elettriche ed elettroniche - Strumentazione.

MICROPROCESSORI
Organizzazione di un microprocessore - Architettura del sistema - BUS - Componenti di un sistema a microprocessore - I/O di un microprocessore - Interfacce specializzate - Programmazione dei microprocessori - Indirizzamento - Tecniche di progettazione software - Microprocessori a 8 e 16 bit - Ricerca guasti - Sistema di sviluppo - Robot e Robotica.

INFORMATICA DI BASE

Informatica: ieri, oggi e domani - Architettura del calcolatore elettronico digitale - Funzionamento del calcolatore - Le memorie - Tecniche e dispositivi di ingresso/uscita - Struttura dei dati - Gli archivi dei dati - Programmazione - Sistemi operativi - Linguaggi e traduttore - Assembler - Cobol - Basic - Fortran - Pascal - Simula - Lisp - PL1 - RPG - Altri linguaggi - I data base.

INFORMATICA E SOCIETÀ

Il computer e la scienza - Il computer e la tecnica - Il computer e la vita di tutti i giorni - Il computer e l'elettronica nell'abitazione - Il computer e l'ufficio - Il computer e l'elettronica nella produzione - Il computer e l'elaborazione nella musica - La computergrafica - La progettazione e il controllo tramite il computer - I problemi di segretezza e di esclusività - Computer ed intelligenza artificiale - Computer e istruzione.

Prezzo dell'opera **L. 350.000**

Cod. 159A

ELETTROTECNICA

In modo sintetico ma chiaro, tutti i concetti fondamentali dell'elettrotecnica: 50 schede da consultare, studiare, usare.

SOMMARIO

Costituzione della materia - Conduzione, resistività, ecc. - Corrente - Tensione - Resistenza - Circuito elettrico - Kirchhoff ed altri metodi risolutivi (Thevenin, Norton, Sovrapposizione) - Lavoro, potenza, rendimento - Campo magnetico - Campo elettrico - Circuito magnetico - Induzione e autoinduzione - Bobina - Condensatore - Corrente trifase - Potenza trifase - Trasformatore - Generatore, motore - Motori a c.c. - Introduzione alla galvanotecnica.

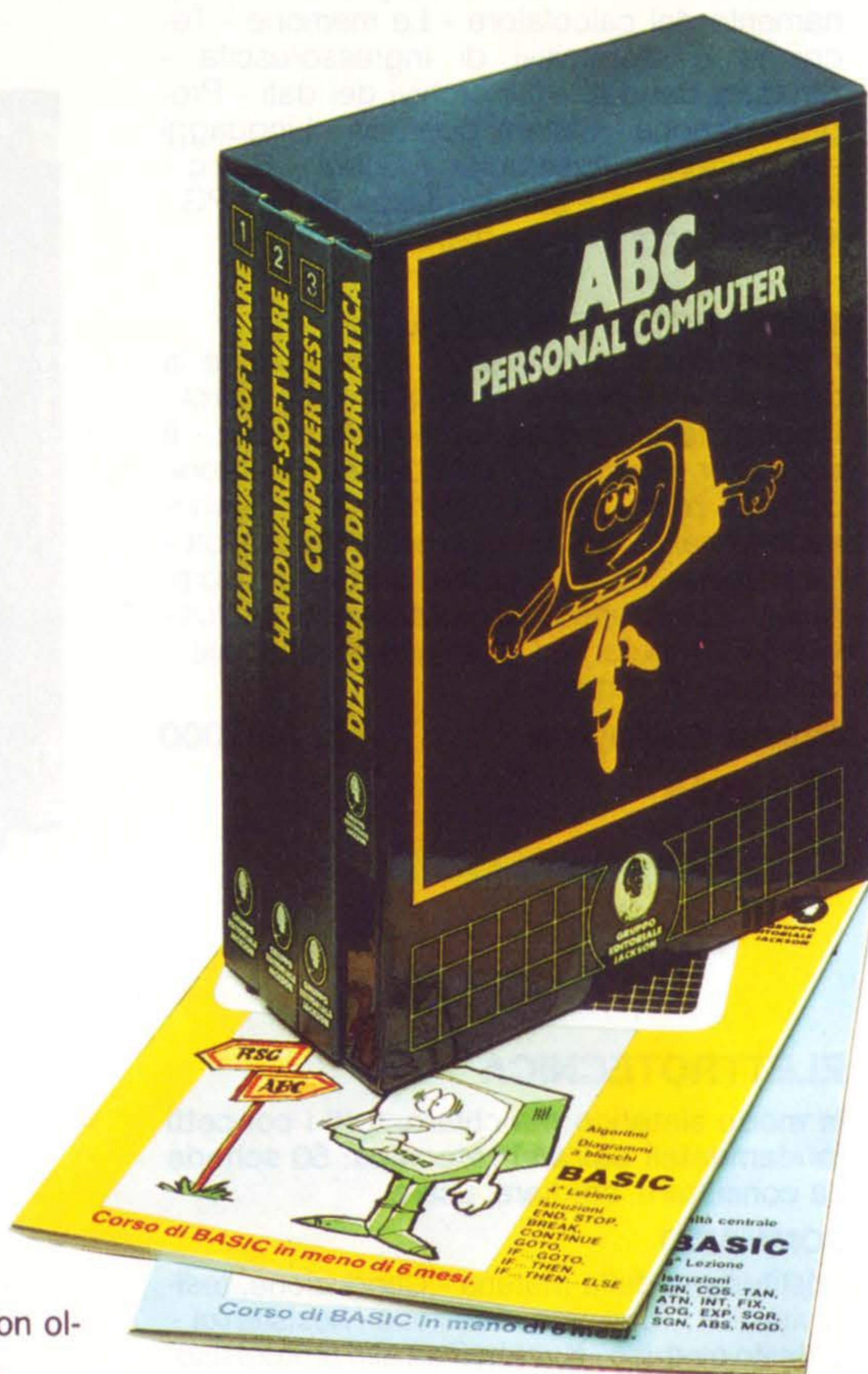
100 pagine

Cod. 158G **L. 29.000**

ENCICLOPEDIE

ABC PERSONAL COMPUTER

Corso programmato di BASIC.

3 volumi rilegati.
680 pagine complessive.
Centinaia di foto e disegni a colori.
1 Dizionario di Informatica rilegato, con oltre **900 termini BASIC** di uso corrente.
L'opera è racchiusa in un elegante cofanetto.
La particolare struttura dell'opera, che non presuppone alcuna conoscenza di informatica o di programmazione e la semplicità e chiarezza dell'esposizione, le consentono di raggiungere un pubblico quanto mai eterogeneo, caratterizzato unicamente dal desiderio di apprendere a districarsi rapidamente nella "giungla informatica", con la massima soddisfazione e, perché no, divertimento.
È un'opera di prima alfabetizzazione informatica, perché si rivolge ad un pubblico di neofiti, ma può riservare delle piacevoli sorprese anche ai più esperti. La chiarezza dell'esposizione può illuminare concetti di difficile comprensione e la vastità degli argomenti trattati contempla anche settori in rapido sviluppo.
ABC Personal Computer è articolata in tre volumi; i primi due sono dedicati all'hardware e al software. Il terzo contiene delle prove sui computer e le periferiche più in uso.

Vengono presi in esame tutti gli argomenti relativi all'informatica: dalla struttura di un elaboratore alle periferiche, dai diagrammi di flusso alle tecniche di buona programmazione. Inoltre delle schede inserite nel testo presentano le istruzioni in BASIC riunite per gruppi funzionali, presentando nel contempo una panoramica dei diversi dialetti di questo linguaggio. Numerosi listati inseriti nel testo esemplificano come utilizzare il BASIC per scrivere da soli in breve tempo i propri programmi.
Il terzo volume fornisce una vera e propria guida all'acquisto sia per i computer che per le periferiche (stampanti e plotter).

Prezzo dell'opera **L. 150.000**

Cod. 160A

ABC QUIZ
Esercizi pratici in Basic

Quest'opera nata come naturale proseguimento di ABC Personal Computer e ideata con lo scopo principale di aiutare il lettore a scriversi i propri programmi da solo, si propone più in generale a chiunque abbia acquisito le conoscenze di base sull'hardware e sul software di un computer, una certa confidenza con il set delle istruzioni Basic e i principi fondamentali da osservare nella risoluzione di un problema con il calcolatore.
La struttura dell'opera è agile e articolata. Si parla delle istruzioni e della loro applicazione nella struttura di un programma; dell'analisi di un problema e la sua descrizione con diagrammi a blocchi; vengono poi descritti i principali pacchetti software usati sui personal computer. C'è un pò di storia e attualità e una decina di programmi già pronti, spesso dei giochi, di cui vengono spiegate le istruzioni più caratteristiche.
Inoltre, una verifica alla fine di ogni capitolo con delle domande a cui il lettore deve provare a rispondere da solo di cui successivamente vengono riportate le risposte.

1 volume 290 pagine
Numerose illustrazioni a colori

Prezzo dell'opera **L. 40.000**
Cod. CI ABC1

ENCICLOPEDIE

7 NOTE BIT

Realizzata in collaborazione con la SIEL (Società Industrie Elettroniche)

IMPARARE LA MUSICA CON IL COMMODORE 64

3 raccoglitori - 15 lezioni - 15 cassette software
480 pagine complessive

SOMMARIO

L'opera è racchiusa in 3 eleganti raccoglitori ed è corredata di centinaia di foto a colori, di disegni e di una tastiera che trasforma il Commodore 64 in un vero e proprio organo.
Imparare la musica in un modo nuovo: con un home computer, il Commodore 64. Questo, in sintesi, il motivo ispiratore di questo corso autodidattico di musica. Disponendo di una vera e propria tastiera musicale e di una serie di programmi software che rendono facile, piacevole ed interattivo l'approccio con la macchina; chiunque può apprendere la teoria e la pratica musicale in un modo estremamente semplice: mani sulla tastiera ed occhio sul video.
Al resto, ci pensa il computer: i comandi di interazione col sistema si riducono all'uso di appena 3 tasti; ciò mette in grado chiunque di suonare motivi, sempre più complessi, sin dalle prime lezioni.
"7 Note Bit", non si può certamente definire "corso di informatica" né, tantomeno, "corso di informatica musicale". L'informatica, infatti, è solo un mezzo attraverso il quale si intende presentare e far conoscere, anche a chi di informatica sa poco o nulla, l'unico vero argomento a cui questo corso è dedicato: la musica.
Pensato e realizzato da un vero musicista per un apprendimento autonomo, il corso "7 Note Bit", non solo contribuisce alla diffusione della cultura musicale in Italia, ma può costituire uno strumento didattico nuovo dalle enormi potenzialità nell'insegnamento della musica nelle scuole medie e magistrali.
L'opera è suddivisa in sezioni autonome tra loro complementari:
– *cultura musicale*, che comprende argomenti di attualità nel mondo della musica, informazioni sugli strumenti musicali dall'antichità all'era elettronica, l'evoluzione delle forme e dei generi musicali attraverso i secoli, un dizionario contenente i termini del lessico musicale
– *tastiera e video*, che comprende "lettura musicale", un modo nuovo di leggere ed imparare la musica nelle sue accezioni ritmiche e melodiche; "alla tastiera", una serie di esercizi e brani tratti da un vasto repertorio per provare il piacere di suonare subito; "informatica", per imparare a "programmare musica" utilizzando il Basic e il linguaggio macchina
– *software*, che comprende una serie di programmi disponibili su cassette, allo scopo di utilizzare il Commodore 64 come un vero e proprio strumento musicale.

Cod. SNC004 **L. 180.000**

VIDEOBASIC

Disponibili 3 versioni distinte per gli home computer più diffusi: VIC 20, COMMODORE 64 e SPECTRUM

IL BASIC IN CASSETTA

5 raccoglitori - 20 lezioni - 20 cassette software
640 pagine complessive

SOMMARIO

L'opera è racchiusa in 5 pratici raccoglitori ed è corredata di centinaia di foto a colori e di disegni.
Venti lezioni su cassetta per apprendere, in modo interattivo attraverso un home computer, i fondamenti dell'informatica, il tutto corredato da esercizi e giochi didattici.
VIDEOBASIC non è un semplice corso sul linguaggio BASIC. In primo luogo perché chi insegna è il computer stesso, attraverso un linguaggio semplice, amichevole ed interattivo che sfrutta in modo intelligente le tecniche di animazione e la grafica; in secondo luogo perché oltre al BASIC insegna i principi di funzionamento dell'hardware e le tecniche di programmazione.
Ogni cassetta contiene esercizi di familiarizzazione con la macchina e con il suo linguaggio, in più alcuni giochi di crescente difficoltà che a volte vengono presi in esame per studiarne la struttura dei programmi.
L'opera sta riscuotendo un notevole successo editoriale, al punto da essere utilizzata in via sperimentale da alcuni insegnanti in ambienti scolastici.

L. 200.000
VBV001 (per la versione VIC 20)
VBC002 (per la versione COMMODORE 64)
VBS003 (per la versione SPECTRUM)

COFANETTI "SPEEDY COMPUTER"

COFANETTO I:
- Programmi di adventure
- Il mistero della montagna d'argento
- L'isola dei segreti
- Il computer con fantasia
- Giochi di spionaggio, brivido e mistero

COFANETTO II:
- La pratica del Basic
- Espansioni del personal computer
- Segreti e trucchi del buon programmatore
- Computer grafica
- Conoscere il personal

L. 45.000
CU001 (COFANETTO I)
CU002 (COFANETTO II)

INDICE

N. costa	Autore	Titolo	N. codice	Prezzo	N. pagine	
23	H. Berlin	**GUIDA AI CMOS**	*COD 605 B*	L. **17.000**	220	pag. **56**
25	A. Lesea, R. Zaks	**TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI**	*COD 314 P*	L. **25.000**	400	pag. **20-48**
26	A. Osborne	**INTRODUZIONE AI MICROCOMPUTER VOL. 1**	*COD 305 A*	L. **18.000**	321	pag. **12**
27	E.A. Nichols, J.C. Nichols, P.R. Rony	**NANOBOOK Z80 VOL. III**	*COD 312 P*	L. **20.000**	451	pag. **46**
28	C.A. Titus, J.A. Titus	**DBUG**	*COD 313 P*	L. **7.000**	112	pag. **48**
29	R. Zaks	**MICROPROCESSORI DAI CHIPS AI SISTEMI**	*COD 320 P*	L. **25.000**	384	pag. **20-48**
31	C.A. Titus	**TEA 8080-8085**	*COD 322 P*	L. **14.000**	252	pag. **48**
32	R. Mateoisan	**LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z8000**	*COD 321 D*	L. **25.000**	302	pag. **38**
33	L.A. Leventhál	**8080A/8085 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY**	*COD 323 P*	L. **27.500**	490	pag. **38**
34	A. Osborne, J. Kane, R. Rector, S. Jacobson	**PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA**	*COD 324 P*	L. **21.500**	400	pag. **38**
35	A. Osborne	**PROGETTAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA**	*COD 325 P*	L. **19.000**	296	pag. **48**
36	L.A. Leventhal	**Z80 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY**	*COD 326 P*	L. **42.000**	652	pag. **38**
37	F. Waldner	**IMPARIAMO IL PASCAL**	*COD 501 A*	L. **11.500**	162	pag. **4**
38	H. Taub, D. Schilling	**ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE**	*COD 204 A*	L. **45.000**	735	pag. **49**
39	P. Le Beux	**INTRODUZIONE AL BASIC**	*COD 502 A*	L. **25.000**	314	pag. **4**
40	R.M. Marston	**I TIRISTORI: 110 PROGETTI PRATICI**	*COD 606 D*	L. **9.000**	143	pag. **54**
41	R. Bonelli	**IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL PET/CBM**	*COD 506 A*	L. **11.500**	178	pag. **24**
42	K. Jensen, N. Wirth	**PASCAL MANUALE E STANDARD DEL LINGUAGGIO**	*COD 500 P*	L. **11.500**	180	pag. **4-40**
43	G. Giaccaglini	**USARE IL MICROPROCESSORE**	*COD 327 A*	L. **17.000**	295	pag. **20-49**
44	R. Zaks	**PROGRAMMAZIONE DELLO Z80**	*COD 328 D*	L. **36.000**	532	pag. **38**
45	P.F. Goldsbrough	**INTERFACCIAMENTO DI MICROCOMPUTER PPI**	*COD 004 A*	L. **12.000**	220	pag. **50**
46	A. Obsorne	**MICROELETTRONICA LA NUOVA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE**	*COD 315 P*	L. **11.500**	180	pag. **16-62**
47	G. Marano	**GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI**	*COD 610 B*	L. **24.000**	472	pag. **55**
48	R. Zaks	**APPLICAZIONI DEL 6502**	*COD 504 B*	L. **11.500**	214	pag. **39**
49	R. Bonelli	**IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL VIC/CBM**	*COD 507 A*	L. **17.000**	182	pag. **24**
50	R. Zaks	**PROGRAMMAZIONE DEL 6502**	*COD 503 B*	L. **30.000**	376	pag. **39**
51	A. Pinaud	**PROGRAMMARE IN ASSEMBLER**	*COD 329 A*	L. **10.000**	154	pag. **20-50**
52	C. Barbance	**COME PROGRAMMARE**	*COD 511 A*	L. **12.000**	192	pag. **12**
53	R. Zaks	**GIOCHI CON IL 6502**	*COD 505 B*	L. **19.500**	312	pag. **39**
55	M. Plouin	**PROGRAMMARE IN BASIC**	*COD 513 A*	L. **8.000**	94	pag. **4**
56	K.L. Bowies	**SOLUZIONE DI PROBLEMI CON PASCAL**	*COD 512 P*	L. **28.000**	440	pag. **8**
57	General Electric	**MANUALE DEGLI SCR**	*COD 612 P*	L. **24.000**	362	pag. **52**
58	L. Poole	**PROGRAMMI PRATICI IN BASIC**	*COD 550 D*	L. **12.500**	192	pag. **8-66**
59	D.J. David, J.L. Deschamps	**PROGRAMMARE IN PASCAL**	*COD 514 A*	L. **16.000**	196	pag. **4**
60	J. Boisgontier	**IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE: VOL. 1: METODI PRATICI**	*COD 515 H*	L. **11.000**	155	pag. **4**
61	P. Le Beux	**INTRODUZIONE AL PASCAL**	*COD 516 A*	L. **34.000**	470	pag. **5**

INDICE

N. costa	Autore	Titolo	N. codice	Prezzo	N. pagine	
102	T. Hartnell	PROGRAMMAZIONE DELLO ZX SPECTRUM	COD 531 D	L. 18.000	204	pag. 30
103	G. Marano	EPSON HX20	COD 345 D	L. 20.000	218	pag. 36-66
104	R. Bonelli	COMMODORE 64 - IL BASIC	COD 348 D	L. 26.000	316	pag. 26
105	O. Bishop	IL LIBRO DEI GIOCHI DEL COMMODORE 64	COD 349 D	L. 13.000	150	pag. 26
106	F. Levy	ALLA SCOPERTA DELL'APPLESOFT	COD 400 H	L. 12.500	128	pag. 22
107	M. Benelfoul	METODI DI REALIZZAZIONE DEI PROGRAMMI	COD 401 H	L. 10.000	96	pag. 12
108	D.A. Hill	FIBRE OTTICHE	COD 614 A	L. 15.000	174	pag. 51
109	D. Hergert	IL BASIC NEGLI AFFARI	COD 402 H	L. 18.000	200	pag. 58
110	G. Benevolo	SISTEMI ELETTRONICI DI STAMPA LASER	COD 614 P	L. 17.000	210	pag. 51-62
111	X.T. Bui	LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC	COD 403 H	L. 15.000	182	pag. 58-62
112	J. Boisgontier	IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE	COD 516 H	L. 15.500	164	pag. 6
113	P. Lotigie	UN PERSONAL COMPUTER FIRMATO IBM	COD 404 H	L. 15.000	153	pag. 35-66
115	R. Bonelli, D. Gianni	M20 LA PROGRAMMAZIONE BASIC PCOS	COD 401 A	L. 30.000	350	pag. 34-66
116	R. Rigo	SPECTRUM TOOL: PROGRAMMI DI UTILITÀ GRAFICA E GIOCO	COD 554 D	L. 15.000	176	pag. 30
117	M. Freestone	DATABASE: L'UTILE E IL DILETTEVOLE	COD 500 H	L. 15.000	160	pag. 13-64
118	R. Thorner	PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA, CORSO DI AUTOISTRUZIONE	COD 503 A	L. 13.500	136	pag. 13
119	G. Ugolini	PERSONAL GRAPHICS	COD 555 D	L. 22.000	157	pag. 10
120	M. Piccoli	FENDER, STORIA DI UN MITO	COD 800 H	L. 28.000	260	pag. 57
121	J. Kasomer	FACILE GUIDA AL COMMODORE 64	COD 400 D	L. 13.500	140	pag. 13-26
122	F. Samish	GUIDA ALLA SCELTA DEL PERSONAL COMPUTER	COD 400 P	L. 12.000	124	pag. 14
123	F. Lentini	CONOSCI TE STESSO TRAMITE IL TUO PERSONAL COMPUTER	COD 401 D	L. 12.000	126	pag. 10
124	R. Bonelli	COMMODORE 64 - I FILE	COD 400 B	L. 17.000	178	pag. 26
125	Bertazzoni, Bettettini, Cella, Regione Lombardia, Ist. Gemelli	ODISSEA INFORMATICA	COD 800 P	L. 50.000	530	pag. 42-68
126	G. Marano	MACINTOSH	COD 402 D	L. 30.000	126	pag. 22-66
127	R. Bonelli	IL PRIMO LIBRO PER M 24: MS DOS E GW BASIC	COD 401 P	L. 24.000	152	pag. 34-67
128	M. Salvemini	URBANISTICA E INFORMATICA	COD 801 P	L. 30.000	224	pag. 42-68
129	N. Barcellona, A. Marini, P. Monti, M. Vercesi	I TERMINI DELL'INFORMATICA E DELLE DISCIPLINE CONNESSE	COD 101 H	L. 50.000	464	pag. 13-73
130	M. Mangia	OLIVETTI M10: GUIDA ALL'USO	COD 401 B	L. 18.000	192	pag. 34-67
131	D.L. Cannon	SISTEMI DIGITALI: MANUTENZIONE, RICERCA, ELIMINAZIONE GUASTI	COD 200 A	L. 28.500	308	pag. 51
132	M. Browne	UNITÀ A DISCHI PER PERSONAL COMPUTER	COD 300 P	L. 15.000	160	pag. 14
133	G. Carducci	LE APPLICAZIONI DEL COMPUTER NELL'UFFICIO MODERNO	COD 407 H	L. 23.000	144	pag. 64
134	V. Alessandroni, P. Galeano	IL GRAFCET	COD 207 A	L. 15.000	156	pag. 50
135	M. Benelfoul	GIOCHI, TRUCCHI E CONTI: 29 PROGRAMMI PER VIC 20	COD 553 D	L. 24.000	164	pag. 10-26

INDICE

N. costa	Autore	Titolo	N. codice	Prezzo	N. pagine	
178	P. Williams	**AI CONFINI DELLO SPECTRUM: APPLICAZIONI AVANZATE**	*COD 414 B*	L. **28.000**	188	pag. **32**
179	C. Prigmore	**IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM**	*COD 501 B*	L. **40.000**	362	pag. **32**
180	B.W. Kernighan, D.M. Ritchie	**LINGUAGGIO C**	*COD 541 P*	L. **21.000**	240	pag. **40**
184	U.G. Barzaghi	**STATISTICA A UNA DIMENSIONE CON IL COMMODORE 64**	*COD 570 A*	L. **17.000**	180	pag. **28**
185	Totomac	**IL SISTEMA TOTOMAC: LA NUOVA FRONTIERA DEL TOTOCALCIO**	*COD 576 D*	L. **24.000**	128	pag. **28**
186	M. Matteuzzi, P. Pellizzardi	**AMBIENTE UNIX**	*COD 543 P*	L. **19.000**	200	pag. **44**
189	P. Capobussi	**IL MACINTOSH NEGLI AFFARI: MULTIPLAN E CHART**	*COD 416 P*	L. **16.500**	174	pag. **23-67**
191	D. Hermans, M.D. Hull	**PROGETTAZIONE DI SISTEMI DI ALTOPARLANTI**	*COD 615 P*	L. **21.000**	232	pag. **17**
192	N.M. Schmitt, R.F. Farwell	**IL CONTROLLO AUTOMATICO DEI SISTEMI**	*COD 616 P*	L. **29.500**	304	pag. **18**
193	M. Lord	**ALLA SCOPERTA DEL BASIC SPECTRUM**	*COD 418 D*	L. **34.000**	256	pag. **32**
194	M. Langfelder, G. Occhini	**VOI, L'AUTOMAZIONE E L'UFFICIO: 100 TAVOLE PER IL MANAGER**	*COD 545 P*	L. **45.000**		pag. **65**
195	D. Gianni, C. Tognoni	**MSX: IL BASIC**	*COD 417 D*	L. **20.500**	176	pag. **7**
196	G. Saccardi	**RETI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELEMATICI**	*COD 617 P*	L. **37.000**	368	pag. **44**
197	A. e M. Pipitone	**MANUALE DEL DBASE II**	*COD 546 P*	L. **21.000**	224	pag. **65**
198	R. Bonelli, M. Spada	**IMPARARE A PROGRAMMARE CON LO ZX SPECTRUM**	*COD 420 B*	L. **28.500**	300	pag. **32**
199	A.I.C.A.	**SOFTWARE DIDATTICO: PRIMO CENSIMENTO NAZIONALE**	*COD 804 C*	L. **45.000**	408	pag. **40**
200	R. Zaks	**IL TUO PRIMO COMPUTER: INTR. AL PERSONAL E BUSINESS COMPUTING**	*COD 351 D*	L. **25.000**	248	pag. **14**
201	P. Cecioni	**GUIDA AI PC IBM**	*COD 421 P*	L. **16.500**	178	pag. **35**
202	D. Lawrence	**COMMODORE 16: ESSENZIALI ROUTINE**	*COD 422 B*	L. **29.000**	220	pag. **29**
203	B. Lloyd	**I TUOI AMICI C16 E PLUS4**	*COD 423 B*	L. **16.000**	168	pag. **29**
206	V. Riva	**IL PC NELL'ORG. DELLE PICCOLE AZIENDE: APPL. DEL MULTIPLAN**	*COD 578 P*	L. **29.000**	112	pag. **65**
207	F. Lentini	**COMPUTER FEELINGS**	*COD 805 H*	L. —	—	pag. **15**
208	D. Inga, P.N.J. Taylor	**WORD PROCESSING: GUIDA ALL'USO (PER IBM)**	*COD 511 P*	L. —	—	pag. **58**
209	M. Mangia	**CATALOGO SOFTWARE ELABORAZIONE TESTI**	*COD 513 P*	L. **26.000**	200	pag. **59**
210	A. e V. Riva	**INTRODUZIONE AI FOGLI ELETTRONICI NELLA GESTIONE AZIENDALE**	*COD 561 P*	L. **12.000**	—	pag. **65**
211	P. Capobussi	**UN MAC PER AMICO: USO, APPLICAZIONI E PROGRAMMI PER MACINTOSH**	*COD 424 P*	L. **12.000**	120	pag. **23-67**
212	R. Bonelli, L. Pazzucconi, F. Racchi	**C16 SEMPRE DI PIÙ**	*COD 427 B*	L. **35.000**	320	pag. **29**
213	M. Tanzini	**IL COMPUTER PER L'INGEGNERIA EDILE**	*COD 806 P*	L. **17.000**	—	pag. **68**
214	M. Salvatori, G. Boatti	**IL COMPUER PER IL MEDICO**	*COD 807 P*	L. —	—	pag. **69**
222	U.G. Barzaghi	**STATISTICA AD UNA DIMENSIONE CON IL C64**	*COD SPD 222*	L. —	180	pag. **28**

INDICE

Titolo	Autore	N. codice	N. costa	Prezzo	N. pagine	
50 ESERCIZI IN BASIC	J.P. Lamoitier	*COD 521 A*	**70**	L. **13.000**	195	pag. **8**
66 PROGRAMMI PER ZX81	G. Marano	*COD 520 D*	**67**	L. **12.000**	136	pag. **30**
75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER	L. Poole	*COD 551 D*	**62**	L. **12.000**	196	pag. **8**
77 PROGRAMMI PER SPECTRUM	G. Marano	*COD 566 A*	**149**	L. **24.000**	145	pag. **30**
77 PROGRAMMI PER SPECTRUM	G. Marano	*COD 555 A*	**83**	L. **16.000**	141	pag. **30**
8080A/8085 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY	L.A. Leventhal	*COD 323 P*	**33**	L. **27.500**	490	pag. **38**
A						
ABC PERSONAL COMPUTER		*COD 160 A*		L. **150.000**	680	pag. **76**
ABCQUIZ		*COD CIABC1*		L. **40.000**	290	pag. **77**
ADVENTURE E COMMODORE 64	M. Grace	*COD 571 D*	**157**	L. **35.000**	252	pag. **27**
AI CONFINI DELLO SPECTRUM: APPLICAZIONI AVANZATE	P. Williams	*COD 414 B*	**178**	L. **28.000**	188	pag. **32**
ALLA SCOPERTA DEL BASIC SPECTRUM	M. Lord	*COD 418 D*	**193**	L. **34.000**	256	pag. **32**
ALLA SCOPERTA DEL VIC 20	R. Bonelli - D. Gianni	*COD 338 D*	**89**	L. **22.000**	300	pag. **24**
ALLA SCOPERTA DELL'APPLESOFT	F. Levy	*COD 400 H*	**106**	L. **12.500**	128	pag. **22**
AMBIENTE UNIX	M. Matteuzzi, P. Pellizzardi	*COD 543 P*	**186**	L. **19.000**	200	pag. **44**
APPLE II GUIDA ALL'USO	L. Poole, M. Mc Niff & S. Cook	*COD 331 P*	**73**	L. **31.000**	389	pag. **22**
APPLE IIe E IIc	J. Gray	*COD 003 H*		L. **8.500**		pag. **23**
APPLE MEMO	N. Bréaud-Pouliquen	*COD 340 H*	**514**	L. **15.000**	152	pag. **23**
APPLE TUTTO FARE	J.W. Coffron	*COD 334 D*	**101**	L. **18.000**	299	pag. **22**
APPLICAZIONI DEL 6502	R. Zaks	*COD 504 B*	**48**	L. **11.500**	214	pag. **39**
APPLICAZIONI PRATICHE DEL PERSONAL COMPUTER	J. Tatchell	*COD 001 D*	**011**	L. **9.000**	48	pag. **71**
AUDIO HI-FI	C. Brown	*COD 703 D*	**17**	L. **7.000**	123	pag. **57**
B						
BASIC ATARI	W. Carris	*COD 540 H*	**156**	L. **18.000**	192	pag. **36**
BATTAGLIE CON IL COMPUTER	D. Isaaman, J. Tyler	*COD 011 D*	**08**	L. **9.000**	48	pag. **70**
BUGBOOK VII	J.A. Titus, P.R. Rony, C.A. Titus, D.G. Larsen	*COD 007 A*	**21**	L. **17.000**	270	pag. **48**
C						
C16 SEMPRE DI PIÙ	R. Bonelli, L. Pazzucconi, F. Racchi	*COD 427 B*	**212**	L. **35.000**	320	pag. **29**
CAPIRE I MICROPROCESSORI	R. Dubois	*COD 342 A*	**84**	L. **10.000**	126	pag. **21-50**
CATALOGO SOFTWARE ELABORAZIONE TESTI	M. Mangia	*COD 513 P*	**209**	L. **26.000**	200	pag. **59**
CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI	F. Hure	*COD 203 A*	**15**	L. **10.000**	112	pag. **16-47**
CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA VOL. I	P.R. Rony	*COD 001 A*	**7**	L. **22.000**	350	pag. **46**
CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA VOL. II	P.R. Rony	*COD 002 A*	**8**	L. **22.000**	350	pag. **46**
COBOL	R. Welland	*COD 001 H*		L. **8.500**	100	pag. **60**
COFANETTO USBORNE (N° 1)		*COD CU001*		L. **45.000**		pag. **79**
COFANETTO USBORNE (N° 2)		*COD CU002*		L. **45.000**		pag. **79**
COME PROGRAMMARE	C. Barbance	*COD 511 A*	**52**	L. **12.000**	192	pag. **12**
COMMODORE 16 PER TE: BASIC 3.5	R. Bonelli	*COD 413 B*	**177**	L. **35.000**	294	pag. **28**

INDICE

Titolo	Autore	N. codice	N. costa	Prezzo	N. pagine	
E.I. ENCICLOPEDIA DI ELETTROTECNICA		COD 158 G		L. 29.000	100	pag. 75
EIDOLOGIA MEDICA	V. Tagliasco	COD 535 C	142	L. 17.000	125	pag. 43-68
ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE	H. Taub, D. Schilling	COD 204 A	38	L. 45.000	735	pag. 49
ENTRIAMO NEL CHIP: COME FUNZIONA E COSA PUÒ FARE	H. Davies, M. Wharton	COD 005 D	01	L. 9.000	48	pag. 70
EPSON HX20	G. Marano	COD 345 D	103	L. 20.000	218	pag. 36-66
ESPERIMENTI CON TTL E 8080A Vol. 1	P.R. Rony	COD 005 A	2	L. 22.000	490	pag. 46
ESPERIMENTI CON TTL E 8080A Vol. 2	P.R. Rony	COD 006 A	3	L. 33.000	495	pag. 46
F						
FACILE GUIDA AL COMMODORE 64	J. Kasomer	COD 400 D	121	L. 13.500	140	pag. 13-26
FENDER, STORIA DI UN MITO	M.Piccoli	COD 800 H	120	L. 28.000	260	pag. 57
FIBRE OTTICHE	D.A. Hill	COD 614 A	108	L. 15.000	174	pag. 51
FORTH	G. Baisini, G.F. Baglioni	COD 527 B	86	L. 12.500	149	pag. 6
G						
GIOCARE CON IL BASIC	R. Matoisan	COD 522 A	68	L. 20.000	303	pag. 8
GIOCHI CON IL 6502	R. Zaks	COD 505 B	53	L. 19.500	312	pag. 39
GIOCHI CON IL COMPUTER: COME FUNZIONANO, COME SI VINCE	J. Graham	COD 006 D	02	L. 9.000	48	pag. 70
GIOCHI SPAZIALI	D. Isaaman, J. Tyler	COD 010 D	07	L. 9.000	48	pag. 70
GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER IL VOSTRO VIC 20	M. Ramshaw	COD 568 D	153	L. 24.000	114	pag. 24
GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER IL VOSTRO VIC 20	M. Ramshaw	COD 557 D	87	L. 9.000	107	pag. 24
GIOCHI, TRUCCHI E CONTI: 29 PROGRAMMI PER VIC 20	M. Benelfoul	COD 553 D	135	L. 24.000	164	pag. 10-26
GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI	G. Marano	COD 610 B	47	L. 24.000	472	pag. 55
GRAFICA E COMMODORE 64	B. Allan	COD 573 D	161	L. 15.000	152	pag. 27
GUIDA AL CMOS	H. Berlin	COD 605 B	23	L. 17.000	220	pag. 56
GUIDA AI PC IBM	P. Cecioni	COD 421 P	201	L. 16.500	178	pag. 35
GUIDA AL SINCLAIR ZX81	R. Bonelli	COD 318 B	501	L. 16.500	272	pag. 33
GUIDA ALLA SCELTA DEL PERSONAL COMPUTER	F. Samish	COD 400 P	122	L. 12.000	124	pag. 14
GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI JFET/MOS		COD 609 H	505	L. 11.500	80	pag. 56
GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI	T.D. Towers, MBE, MA, BSC, Ceng, Miere & NS Towers, BA	COD 607 H	503	L. 23.000	290	pag. 56
I						
I CONTROLLORI PROGRAMMABILI	V. Alessandroni, P. Galeano	COD 208 A	160	L. 24.000	250	pag. 50
I ROBOT	T. Potter, I. Guild	COD 003 D	03	L. 9.000	48	pag. 70
I TERMINI DELL'INFORMATICA E DELLE DISCIPLINE CONNESSE	N. Barcellona, A. Marini, P. Monti, M. Vercesi	COD 101 H	129	L. 50.000	464	pag. 13-73
I TIRISTORI 110 PROGETTI PRATICI	R.M. Marston	COD 606 D	40	L. 9.000	143	pag. 54
I TUOI AMICI C16 E PLUS4	B. Lloyd	COD 423 B	203	L. 16.000	168	pag. 29

INDICE

Titolo	Autore	N. codice	N. costa	Prezzo	N. pagine	
IMPARIAMO A PROGRAMMARE: BASIC PER PRINCIPIANTI	B. Reffin Smith	*COD 018 D*	**09**	L. **9.000**	48	pag. **70**
IMPARIAMO IL PASCAL	F. Waldner	*COD 501 A*	**37**	L. **11.500**	162	pag. **4**
IMPIEGO PRATICO DELL'OSCILLOSCOPIO	C. Heyberger, M.E. Prior	*COD 705 P*	**72**	L. **16.000**	101	pag. **57**
INFORMATICA MUSICALE	G. Haus	*COD 802 H*	**136**	L. **22.500**	230	pag. **42**
INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE	J.A. Titus, D.G. Larsen, C.A. Titus	*COD 334 B*	**76**	L. **14.000**	197	pag. **22**
INTERFACCIAMENTO MICROCOMPUTER PPI	P.F. Goldsbrough	*COD 004 A*	**45**	L. **12.000**	220	pag. **50**
INTRODUZIONE AI FOGLI ELETTRONICI NELLA GESTIONE AZIENDALE	A. e V. Riva	*COD 561 P*	**210**	L. **12.000**		pag. **65**
INTRODUZIONE AI MICROCOMPUTER VOL. 0	A. Osborne	*COD 304 A*	**20**	L. **16.000**	240	pag. **12**
INTRODUZIONE AL BASIC	P. Le Beux	*COD 502 A*	**39**	L. **25.000**	314	pag. **4**
INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO MACCHINA	L. Watts, M. Wharton	*COD 002 D*	**010**	L. **9.000**	48	pag. **71**
INTRODUZIONE AL MICROCOMPUTER VOL. 1	A. Osborne	*COD 305 A*	**26**	L. **18.000**	321	pag. **12**
INTRODUZIONE AL PASCAL	P. Le Beux	*COD 516 A*	**61**	L. **34.000**	470	pag. **5**
L						
L'HOME COMPUTER TI 99/4A	C. Elefante	*COD 343 B*	**91**	L. **15.000**	192	pag. **36**
LA COMUNICAZIONE CAMBIATA	G. Tonfoni	*COD 538 P*	**146**	L. **10.500**	116	pag. **44**
LA CONTABILITÀ CON IL PERSONAL COMPUTER	T. Trincardi	*COD 570 P*	**159**	L. **47.000**	286	pag. **64**
LA FISICA CON IL COMPUTER: LA DINAMICA	M. Rosa-Clot	*COD 550 A*	**167**	L. **50.000**	268	pag. **41**
LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC	X.T. Bui	*COD 403 H*	**111**	L. **15.000**	182	pag. **58**
LA PRATICA DELL'APPLE	N. Bréaud-Pouliquen	*COD 341 D*	**90**	L. **11.000**	129	pag. **22**
LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI AMPLIFICATORI OPERAZIONALI	H. Berlin	*COD 602 B*	**12**	L. **17.000**	263	pag. **54**
LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI PLL	H. Berlin	*COD 604 H*	**19**	L. **16.000**	256	pag. **54**
LA PROGETTAZIONE DEI FILTRI ATTIVI CON ESPERIMENTI	H. Berlin	*COD 603 B*	**11**	L. **17.000**	280	pag. **54**
LA PROGRAMMAZIONE	J. Shelley	*COD 004 H*		L. **8.500**	68	pag. **15**
LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z8000	R. Mateoisan	*COD 321 D*	**32**	L. **25.000**	302	pag. **38**
LA RIVOLUZIONE INFORMATICA	L. Myring, J. Graham	*COD 004 D*	**019**	L. **9.000**	48	pag. **72**
LA SOPPRESSIONE DEI TRANSISTORI DI TENSIONE	General Electric	*COD 611 A*	**75**	L. **12.000**	214	pag. **55**
LE APPLICAZIONI DEL COMPUTER NELL'UFFICIO MODERNO	G. Carducci	*COD 407 H*	**133**	L. **23.000**	144	pag. **64**
LE COMUNICAZIONI RADIO IN MARE	G.C. Menti	*COD 706 A*	**88**	L. **15.000**	186	pag. **57**
LINGUAGGIO C	B.W. Kernighan, D.M. Ritchie	*COD 541 P*	**180**	L. **21.000**	240	pag. **40**
LO SPECTRUM A SCUOLA	E. Deeson	*COD 579 D*	**172**	L. **36.000**	282	pag. **31**
LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE	R. Farabone, R. Viano	*COD 539 A*	**147**	L. **37.000**	400	pag. **14-44**

INDICE

Titolo	Autore	N. codice	N. costa	Prezzo	N. pagine	
PRINCIPI E TECNICHE DI TRASMISSIONE DATI	CED della NCR	*COD 309 A*	**22**	**L. 20.000**	250	pag. **12**
PROGETTAZIONE DI SISTEMI DI ALTOPARLANTI	D. Hermans, M.D. Hull	*COD 615 P*	**191**	**L. 21.000**	232	pag. **17**
PROGRAMMARE IN ASSEMBLER	A. Pinaud	*COD 329 A*	**51**	**L. 10.000**	154	pag. **20-50**
PROGRAMMARE IN BASIC	M. Plouin	*COD 513 A*	**55**	**L. 8.000**	94	pag. **4**
PROGRAMMARE IN PASCAL	D.J. David, J.L. Deschamps	*COD 514 A*	**59**	**L. 16.000**	196	pag. **4**
PROGRAMMAZIONE DEL 6502	R. Zaks	*COD 503 B*	**50**	**L. 30.000**	376	pag. **39**
PROGRAMMAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA	A. Osborne	*COD 325 P*	**35**	**L. 19.000**	296	pag. **48**
PROGRAMMAZIONE DELLO Z80	R. Zaks	*COD 328 D*	**44**	**L. 36.000**	532	pag. **38**
PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA	A. Osborne, J. Kane, R. Rector, S. Jacobson	*COD 324 P*	**34**	**L. 21.500**	400	pag. **38**
PROGRAMMAZIONE DELLO ZX SPECTRUM	T. Hartnell	*COD 531 D*	**102**	**L. 18.000**	204	pag. **30**
PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA, CORSO DI AUTOISTRUZIONE	R. Thorner	*COD 503 A*	**118**	**L. 13.500**	136	pag. **13**
PROGRAMMI DI MATEMATICA E STATISTICA IN BASIC	H. Haut	*COD 552 D*	**71**	**L. 16.000**	219	pag. **9**
PROGRAMMI DI STATISTICA	B. Allan	*COD 015 H*		**L. 8.500**	68	pag. **60**
PROGRAMMI E APPLICAZIONI PER LO ZX SPECTRUM	D. Harwood	*COD 558 D*	**93**	**L. 9.000**	115	pag. **30**
PROGRAMMI PRATICI IN BASIC	L. Poole	*COD 550 D*	**58**	**L. 12.500**	192	pag. **8-66**
PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL	A. Miller	*COD 554 P*	**79**	**L. 25.000**	360	pag. **41**
PROGRAMMI UTILI PER IBM PC	S.R. Trost	*COD 564 D*	**98**	**L. 15.000**	188	pag. **35-66**
PROIBITO! O COME AVERE CURA DI UN COMPUTER	R. Zaks	*COD 333 D*	**74**	**L. 14.000**	203	pag. **12**
R						
RETI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELEMATICI	G. Saccardi	*COD 617 P*	**196**	**L. 37.000**	368	pag. **44**
ROMANZO ROSA CON IL C64	F. Davini, S. De Ambrogi, M. Bucceri	*COD CC230*	**230**	**L. —**		pag. **15**
S						
SETTE NOTE BIT		*COD SNC 004*		**L. 180.000**	480	pag. **78**
SINFONIA PER UN COMPUTER VIC 20	T. Hartnell	*COD 563 D*	**94**	**L. 10.000**	122	pag. **24**
SINFONIA PER UN COMPUTER: VIC 20	T. Hartnell	*COD 565 D*	**151**	**L. 24.000**	125	pag. **25**
SISTEMI DIGITALI: MANUTENZIONE, RICERCA, ELIMINAZIONE GUASTI	D.L. Cannon	*COD 200 A*	**131**	**L. 28.500**	308	pag. **51**
SISTEMI ELETTRONICI DI STAMPA LASER	G. Benevolo	*COD 614 P*	**110**	**L. 17.000**	210	pag. **51-62**
SISTEMI GRAFICI: GEOMETRIA DELLA NATURA E CAD INDUSTRIALE	C. Luini, D. Marini	*COD 537 C*	**144**	**L. 39.000**	400	pag. **44-68**
SOFTWARE DIDATTICO: PRIMO CENSIMENTO NAZIONALE	A.I.C.A.	*COD 804 C*	**199**	**L. 45.000**	408	pag. **40**
SOLUZIONE DI PROBLEMI CON PASCAL	K.L. Bowies	*COD 512 P*	**56**	**L. 28.000**	440	pag. **8**

INDICE

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini 12 - 20124 Milano

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri. Sono interessato a ricevere i volumi sottoelencati.

Spazio riservato alle Aziende

☐ Si richiede l'emissione della fattura

Partita I.V.A. ______

Cognome ______ Nome ______

Città ______ Prov. ______ C.A.P. ______

Via ______ N. ______

Data di nascita ______ Tel. ______

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ VOLUME

Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.

Contributo fisso di spese di spedizione L. 3.000. Ordine minimo L. 30.000.

☐ **Sono abbonato a:**
(E ho quindi diritto al 10% di sconto)

☐ Videogiochi e Computer
☐ Personal Software
☐ Bit
☐ **Non sono abbonato**

☐ Informatica Oggi
☐ PC Magazine
☐ Personal O
☐ Medical Computer
☐ Compuscuola

☐ Telecomunicazioni Oggi
☐ Automazione Oggi
☐ Elettronica Oggi
☐ L'Elettronica
☐ Elettronica Hobby
☐ Strumenti Musicali

Modalità di pagamento:

☐ Allego assegno n° ______ Banca ______

Importo ______

Data ______ Firma ______

☐ Ho già provveduto al pagamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
San Francisco • Londra • Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini 12 - 20124 Milano

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri. Sono interessato a ricevere i volumi sottoelencati.

Spazio riservato alle Aziende

☐ Si richiede l'emissione della fattura

Partita I.V.A. ______

Cognome ______ Nome ______

Città ______ Prov. ______ C.A.P. ______

Via ______ N. ______

Data di nascita ______ Tel. ______

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ VOLUME

Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.

Contributo fisso di spese di spedizione L. 3.000. Ordine minimo L. 30.000.

☐ **Sono abbonato a:**
(E ho quindi diritto al 10% di sconto)

☐ Videogiochi e Computer
☐ Personal Software
☐ Bit
☐ **Non sono abbonato**

☐ Informatica Oggi
☐ PC Magazine
☐ Personal O
☐ Medical Computer
☐ Compuscuola

☐ Telecomunicazioni Oggi
☐ Automazione Oggi
☐ Elettronica Oggi
☐ L'Elettronica
☐ Elettronica Hobby
☐ Strumenti Musicali

Modalità di pagamento:

☐ Allego assegno n° ______ Banca ______

Importo ______

Data ______ Firma ______

☐ Ho già provveduto al pagamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
San Francisco • Londra • Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini 12 - 20124 Milano

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri. Sono interessato a ricevere i volumi sottoelencati.

Spazio riservato alle Aziende

☐ Si richiede l'emissione della fattura

Partita I.V.A. ____________

Cognome ____________ Nome ____________

Città ____________ Prov. ______ C.A.P. ______

Via ____________ N. ______

Data di nascita ____________ Tel. ____________

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ VOLUME

Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.

Contributo fisso di spese di spedizione L. 3.000. Ordine minimo L. 30.000.

☐ **Sono abbonato a:**
(E ho quindi diritto al 10% di sconto)

☐ Videogiochi e Computer
☐ Personal Software
☐ Bit
☐ **Non sono abbonato**

☐ Informatica Oggi
☐ PC Magazine
☐ Personal O
☐ Medical Computer
☐ Compuscuola

☐ Telecomunicazioni Oggi
☐ Automazione Oggi
☐ Elettronica Oggi
☐ L'Elettronica
☐ Elettronica Hobby
☐ Strumenti Musicali

Modalità di pagamento:

☐ Allego assegno n° ____________ Banca ____________

Importo ____________

Data ______ Firma ____________

☐ Ho già provveduto al pagamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
San Francisco • Londra • Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini 12 - 20124 Milano

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri. Sono interessato a ricevere i volumi sottoelencati.

Spazio riservato alle Aziende

☐ Si richiede l'emissione della fattura

Partita I.V.A. ____________

Cognome ____________ Nome ____________

Città ____________ Prov. ______ C.A.P. ______

Via ____________ N. ______

Data di nascita ____________ Tel. ____________

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ VOLUME

Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.	Codice	Quant.

Contributo fisso di spese di spedizione L. 3.000. Ordine minimo L. 30.000.

☐ **Sono abbonato a:**
(E ho quindi diritto al 10% di sconto)

☐ Videogiochi e Computer
☐ Personal Software
☐ Bit
☐ **Non sono abbonato**

☐ Informatica Oggi
☐ PC Magazine
☐ Personal O
☐ Medical Computer
☐ Compuscuola

☐ Telecomunicazioni Oggi
☐ Automazione Oggi
☐ Elettronica Oggi
☐ L'Elettronica
☐ Elettronica Hobby
☐ Strumenti Musicali

Modalità di pagamento:

☐ Allego assegno n° ____________ Banca ____________

Importo ____________

Data ______ Firma ____________

☐ Ho già provveduto al pagamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
San Francisco • Londra • Milano